㊕PCエンジン5月号増刊

1993年5月10日発行 第5巻第8号通巻58号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

マルカツ 勝メガドライブ

vol.5
650yen



特別2大ふろく

1 メガドライブの明日を考証する メガドラは燃えている!!

2 聖魔伝説 3×3EYES ファンブック

カプコン新規参入で決めろサイコ・クラッシャー!!

ストIIダッシュ

緊急発表

セガ ニューマシン速報

［メガドライブ2 メガCD2発売日決定!］

ファンタシースターIV
アフターハルマゲドン
エクスランザー
ガンスターヒーローズ［セガ最新アクション］

徹底攻略

餓狼伝説

スプラッターハウス3
蒼き狼と白き牝鹿

メガドライブとともにメガ

未来仕様・メガ-CD2

パソコン並の大容量6MビットRAM搭載。
0.8秒の高速アクセス、高速移動ピックアップ。
12.5MHZの68000CPU搭載、拡大・縮小・回転を自在に処理。
8チャンネルステレオPCM音源+CD生音で超ハイクオリティなサウンド。
CD-G対応、メガ-CDカラオケ(別売)でCD-Gカラオケも楽しめる、
などメガ-CDの機能を完全に継承して、お求めやすい価格を実現。

メガ-CD2
MEGA-CD 2
4月23日発売
価格29,800円



サイドビューによるアニメ処理が
うならせるぜ！

聖魔伝説 3×3EYES（サザンアイズ）

©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program
©1993 SEGA



5/21発売予定
8,800円

熟考派を堪能させる
フォーメーションタイプロープレ

DARK WIZARD

©1993 SEGA/シナリオ＆監督 寺田憲史



5/21
発売予定
6,800円

RANMA NIBUNNOICHI らんま1/2 〜白蘭愛歌〜（びゃくらんあいか）

4/23
発売
8,300円(テレカ付)

フルアニメと大迫力シネマスコープ画面で
らんまの魅力を残らずゲーム化!

三國志III

4/23
発売
14,800円

野望渦巻く中国大陸で覇者になるのは誰だ!



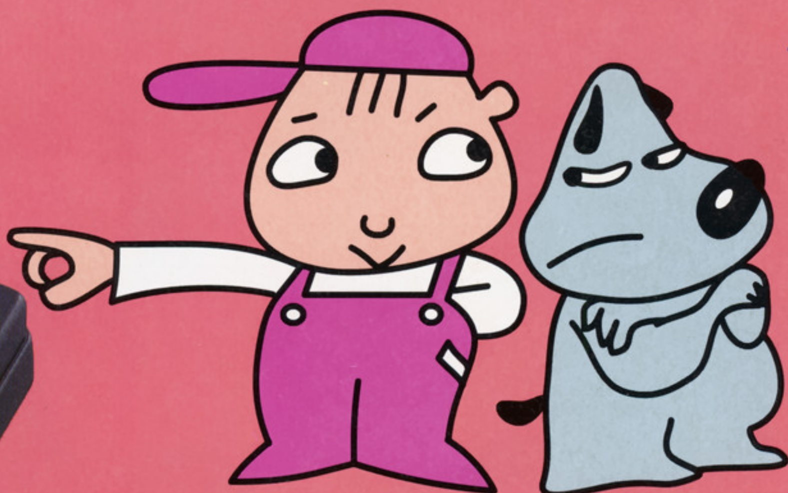
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03-3742-7068(お客様サービスセンター)

SEGA

ガ-CDがモデルチェンジ。
メガ-CD2誕生！

4/23
新発売！





おかしな世界で体験する笑劇(ゲーム)ギャグ1,000連発！

究極のテクノロジーが究極のギャグに出会った。このソフトで、君も「進化のスイッチ」を手に入れるのだ。へんなスタッフが勢ぞろい。なんと4年の歳月をかけて仕上げました。推定グラフィック容量は、ソニック2の約30倍、約240MBIT。　ああ、とまらない。「ビニールのプチプチを全部つぶさないと気が済まない」、そんな感覚のゲームです。

SWITCH



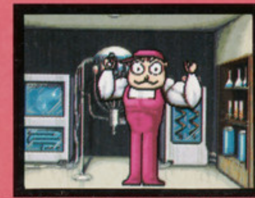
構成・演出▶喰　始 Hajime Tabe　音楽▶谷　啓 Kei Tani　人間擬音▶ケント・フリック Kent Frick　グラフィック▶木下蓮三 Renzou Kinoshita & Es•遊•Es

声優▶白石冬美 Fuyumi Shiraishi・久本雅美 Masami Hisamoto・柴田理恵 Rie Shibata・佐藤正宏 Masahiro Satoh・梅垣義明 Yoshiaki Umegaki・吹越　満 Kiyoshi Fukikoshi

4月23日発売 MEGA-CD専用ソフト〔スイッチ〕8,800円 ©1993 SEGA / オフィス アイ







セガマウス対応（別売）5,000円　※MEGA-CD2のシステムには、メガドライブ（別売）か、メガドライブ2（別売）が必要です。

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。



メガドライブ
餓狼伝説™
4月23日発売予定 8,800円（予価）
TM1991 SNK/©TAKARA CO.,LTD.1993
快適な操作感覚で出せる多彩な技と
アクション、そして個性的な登場キャ
ラクターが放つ興奮度は、
ますますピカイチ、
最強のファイターを
目指すステージに、
さあ君もチャレンジ
しよう！
闘いの頂点に立つ!!
超人気を誇る格闘アクションゲーム“餓狼伝説”が、いよいよ登場!!
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03(3742)7068（お客様サービスセンター）
©SEGA



SEGA
高性能ボディコン・メガドライブ、新登場!!
(ボディ・コンパクト)
あのメガドライブが、すっきりコンパクトになった。もちろん16BITだから、画面の色もきれいだし、サウンドも迫力もの。コントロールパッド(ファイティングパッド6B)が小さくなって操作しやすくなったのもうれしいね。それで、この低価格。ソフトタイトルも250オーバーの実力だ。
高性能で低価格
MEGA DRIVE 2
16-BIT メガドライブ2
4月23日発売予定
価格12,800円
Jリーグの興奮がやってきた。
いよいよJリーグの開幕だ!
キミもJリーグの興奮を、
ひとあし先に体験しないか?
・10チーム全選手の顔とデータ入り
・フィールドは実際の感覚に近い縦スクロール
Jリーグ プロストライカー
PRO STRIKER
REAL SPORTS SOCCER GAMES
PRESENTED by SEGA
価格 8,800円
同時発売
©1993 SEGA
J. League OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS
© J.LEAGUE
＊表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

マルカツ 勝メガドライブ

1993.5
Vol.5
勝PCエンジン5月号増刊
発行／角川書店

CONTENTS

FRONT COVER STORY Vol.5 by 結城信輝



もう!! 何考えてんのよ！ いきなり炎と共に私達の前にまっ黒な装束の男が現れたと思ったら、私の剣（正確には私のじゃないわね）に一瞥をくれると何も言わずに攻撃をしかけて来たの！ もう何が何だか分からないけどこうなったらやるっきゃないわよ！ そうは言うもののさすが本場のウィザード、ものすごい爆炎魔法だわ！ 銃なんか全然役に立たないし…ブッコの魔法とはレベルが違うみたい。でもおかしいのはブッコとノッコには目もくれずにあたしだけを狙ってるのよ！ しかたなく剣を鞘から引き抜いて構えた途端…え～?! 目もくらむような青白い光が剣から吹き出したの！ いったいど一なっちゃうのよ私達!?

COVER
Illustration ●©結城信輝
Art direction●鈴木正明
Logo Design ●高木和雄［AR+DA］

MEGA FLASH ■メガ・フラッシュ

MEGA STORM ■メガ・ストーム

HOT MEGA SPECIAL ■ホット・メガ・スペシャル 117

掲載ソフトについて、特に表記のない価格は、消費税が含まれていません。

特別2大ふろく

1 メガドライブの明日を考証する
メガドラは燃えている!!

2
聖魔伝説3×3EYESファンブック

センターとじ込みふろくパワフル大特集
全ファイター&必殺技紹介+カプコンインタビュー
ストリートファイターIIダッシュ

GAME INDEX

MEGA F・L・A・S・H

メガドライブ2
MEGA DRIVE 2
SEGA HIGH QUALITY COMPUTER VIDEO GAME

●形も価格もコンパクト。でも性能は同じ!!

メガドライブが発売されて5年目を迎えた今年、セガはアーケードゲーム市場での成功に続き、家庭用ゲームシーンを制覇すべく新たな戦略を打ち出そうとしている。その戦略の先兵となって現れたのが、ニューマシン・メガドライブ2だ。スペックの数字で見れば、メガドライブ1と2は全く同じマシンといってもいい。だけど、ここまでコストダウンしたことを考えればコイツは見事なニューマシンの登場といえる。あえてスペックの変更をしなかったのは、セガ自身がメガドライブの16bitゲームマシンとしての完成度に確固とした自信を持っているからに違いない。そして、価格の高さがネックとなっていたCD-ROMを、ギリギリまでの低価格に抑えたメガCD2は、マルチメディアシーンに照準を合わせ、より多くのユーザーを新時代に誘う。カプコンのサードパーティー参入、大型RPGのタイトル発表などなど何かが起こりそうな予感をはらんだニューマシンなのだ。

■ファイティングパッド6B標準装備■精悍なブラックボディ■徹底的な小型軽量化（外形寸法・幅220㎜×奥行212㎜×高さ59㎜）

大きさはメガドライブの約2/3。ずいぶんコンパクトになったな…と、いうのがメガドライブ2を見たときの第一印象だろう。最も早く誕生した16bitゲームマシンが、最も新しい感覚でスタイリッシュに生まれ変わったと言える。スペック及び仕様の面では、あまり使われることのなかったヘッドホンジャック、ボリューム調節機能が削除された（オーディオ出力は別売専用ケーブルによるステレオ化）こと以外は、性能的な変更はない。うれしいことに、ファイティングパッド6Bを標準装備。新しいファンを獲得して、メガドライブ全体の人気を盛り上げたい。



¥12,800

いまどきこの金額じゃ、デートだって1日もたない。対応ソフトが250種類以上もあるゲームマシンが、この価格だ!!

4月23日緊急発売決定！

マルチメディア時代へ向けて動き出したセガの起爆剤!!

¥29,800

ふつうCD-ROMは高い。しかし、この価格ならなんとかしたくなる。メガドライブ２にメガCD２をセットしても42600円。現行のメガCDと同じ性能のマシンがこの価格で手に入る。

MEGA-CD 2
メガ-CD2
●欲しい性能。買える価格!



将来、必ず訪れるマルチメディアの時代を、よりスムーズにゲームへ反映させていくには、CD−ROMを多くのユーザーに所有してもらわなければならい。この低価格CD−ROMの出現によって、セガは他のハードより早くマルチメディア展開に乗り出すことが可能になった………。

上の写真はメガドライブ２を接続したもの。収まりよく、しかもコンパクトにまとまっている。メガCD２は、もちろん、現行のメガドライブと接続することもできる（現行メガドライブと接続するときに、はみ出した本体を支えるスペーサーも付属)。今まで金額がネックになってメガCDに手が出さなかった人には、２万円のプライスダウンは感激だ。

■操作のしやすいトップローディンクスタイル■現行メガドライブとの完全互換■メガドライブ２との一体化デザイン（外形寸法・幅396㎜×奥行220㎜×高さ84㎜）



➡メガCD２の本体はこんな形。メガドライブ２との一体化を前提としたデザインになっている。

愛読者感謝企画♡

メガドライブ2
メガCD2●セットで5名様

大プレゼント!!

プレゼントの応募先▷ 〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
㈱メガドライブ編集部『メガドラ２プレゼント』係



4・23 欲しい周辺グッズ!

春だから、新しいハードが欲しくなる今までメガドラを持ってなかったキミこの日が、手に入れるチャンスだ! 4・23は、新生メガドライブの誕生日ゲームシーンを完全制覇するためにこの後も続々と注目ソフトが続くぞ!

MEGA DRIVE●メガドライブ

■セガの自信作が2本同時発売 待ち遠しい!!『ストⅡダッシュ』

メガドライブ２と同じ発売日に、セガの自信作が２本発売される予定なのだ。一万円札を２枚持って行けば、メガドライブ２と出たばかりの新作ソフト１本がまとめて買えるってことだね！　メガドライブ２には、ファイティングパッド６Ｂが標準装備されてるけど、対戦でガンガン盛り上がりたい人は、もう一個買うのを忘れないよーに！『餓狼伝説』も『Ｊリーグプロストライカー』も、やっぱりひとりで遊ぶより、多人数で対戦プレーを楽しみたいソフトだね。ハードをプライスダウンしておいて、周辺機器を買わせちゃおうなんてニクい作戦だね。

さてさて、今一番注目のビッグタイトルと言えば、なんてったって６月発売予定の『ストⅡダッシュ』だ。メガドラならではの操作感優先の移植で、全国のストⅡマニアを納得させる仕上がりになっているぞ。ファイティングパッド６Ｂ装備のメガドライブ２は、『ストⅡダッシュ』専用ハードとしてもぴったりだね。



■餓狼伝説
セガ

⬅アーケードで人気があった『餓狼伝説』。メガドラ版もスピード感のあるプレイ感覚が好評だ。乱入可!!



Jリーグプロストライカー■
セガ

➡Ｊリーグ公認のサッカーゲーム。全選手が実名で登場する。マルチタップ対応で、最高４人までプレイ可能。



⬅『ストⅡダッシュ』６月発売予定だが、遅れないで欲しいー

写真はジェネシス版です。

◀6月発売予定

なんとトラックボールになる!!■

パソコンから移植されたシミュレーションゲームなどは、やっぱりマウスを使わなくちゃ雰囲気が出ない。パットじゃ操作がスピーディーに行かないこともある……そんなこんなで、いよいよマウスの登場だ。しかもこのマウス、タダモノではない。マウス界初の『ひっくり返すとトラックボールになるぞ機能』つきなのだ。トラックボール時には、マウスの右ボタンがⒷボタンに、ボールを押すことでⒶ・Ⓒボタンに対応する。マウスを実際に使ったことのない人は、なーんだと思うかもしれないけど、ふつーのマウスには絶対にできない荒技だ。



SEGA MOUSE●セガマウス

ドワッと騒いでスキッとすっきり■



セガタップの登場だ!!　最高４人までの同時プレイが可能になる。まだ対応ソフトは少ないけど、大人数で盛り上がれるゲームがたくさん出てほしいね。ところで、ＰＣエンジンのマルチタップはコントローラーを差した場所で、１～４Ｐのどれを操作するかが決まってしまうよね。しかしメガドラのセガタップは、スイッチがついていて、１～４Ｐを後から自由に選べる親切設計なのだ。

SEGA TAP●セガタップ



イラスト／浅草 紀

仲間に遅れを取るな

キッチリ手に入れろ!!

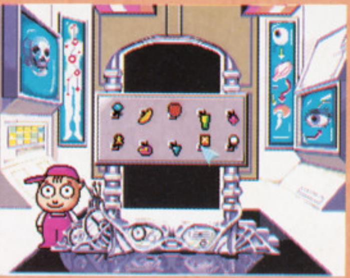
23 同時発売されるソフト

メガドライブ2、メガCD2……
そして待ちにまった
新作ソフトと周辺グッズのいろいろ
まとめてドーンと同日発売なのだ!!
今までメガドラを遊び込んでたキミも
新ハードがムラムラと欲しくなる

メガCD●MEGA-CD

■マルチメディア目指して始動する

スイッチ
セガ



➡ボタンを押していくだけというゲーム内容。どのボタンを押すかで、どんどん状況が変わっていくのだ。

マルチメディア時代へ向けて、メガCDソフトの関心の集まる今日この頃。注目の4・23にメガCDソフトとして同時発売されるのは、バラエティー豊かな3タイトルだ。その中でも、『スイッチ』は、実験CDと呼んでもいい内容。ちょっぴりアーティスティックな匂いのするソフトなのだ。マルチメディアを目指すメガCD 2の門出に、ぴったりのソフトといえる。そして、確実なファンを持つ『三国志Ⅲ』。メガCD版は、必須のコレクターズアイテムと言われている。また、ジャンルとして確立してきたデジコミ『らんま1/2』も注目!! なめらかに流れるアニメーションには、おなじみの声優陣がズラリと登場するのだ。



三国志Ⅲ
光栄

⬅武将ファイルと、音楽モードを追加。ゲーム内容はご存じのとおりだが、豪華な仕様が自慢。14800円という価格も決して高いと思わせないような完成された作りだ。



➡人気キャラクター・らんまの魅力を、最大限に引き出したデジタル・コミック。このソフトだけのオリジナルキャラクターも登場するのだ。ストーリーも当然オリジナル。

らんま1/2白蘭愛歌
メサイヤ

MEGA F・L・A・S・H

やるじゃん、セガ！ F1参戦だっ!!



ソニックがF1にデビューした。しかもチームはウィリアムズ・ルノーだ!! もちろんソニックは走るぞ、プロストの脳天で………。第1戦南アフリカGPを見事優勝で飾ったA．プロスト。何だカンだ言っても、やっぱり速い。去年1年お休みしてたのに、復帰したらイキナリだもの。ちょっぴりセナに同情したくなっちゃう余裕の勝利。で、そんなプロストの速さの秘密のひとつが、ヘルメットの脳天でニヤリとするソニックだと言われている。ゲーム界で最も速いキャラクター・ソニック。音速の世界で戦うソニックが、今年プロストの守護神となるのである（たぶん）。さてさて、マニアでなくとも、F1マシンに企業名や商品名を貼りつけると、モンのすごいお金がかかることは良く知られている（プロスト自身には5億円が支払われたとか…）。実際、スポンサーになったのはセガ・ヨーロッパなのだけれど、ここで一気に知名度とイメージをアップさせようという、セガの意気込みが感じられるぞ!!



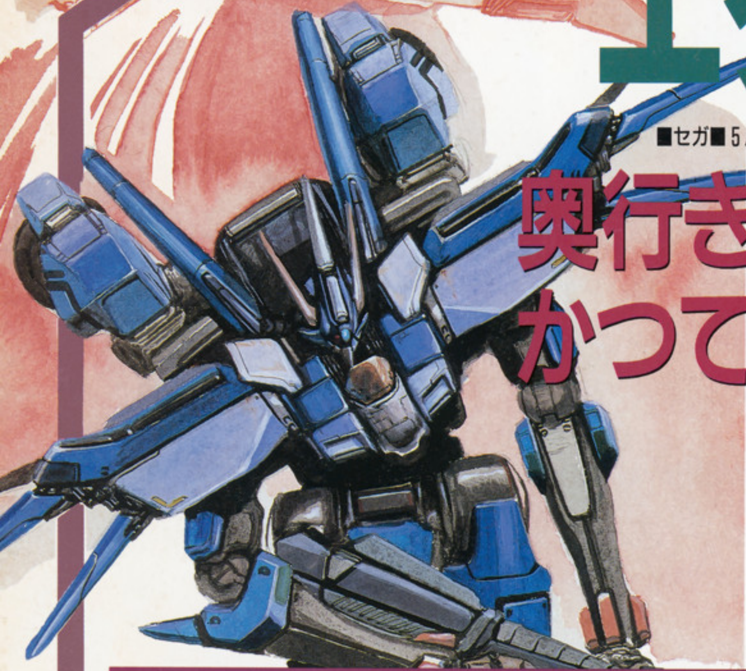
⬅ソニックに導かれブッチギリで勝利したプロスト。憎らしいほどの速さはソニックゆずりか。

PHOTO／久住伸之

MEGA F・L・A・S・H

臨場感あふれる戦略ロボットアクション!

エクスランザー



■セガ■5月28日発売予定■6800円■アクション■1人用■8M■ファイティングパッド6B対応

奥行きのあるステージがかつてない戦闘を生んだ!!

若いスタッフによって開発された、画期的な戦略ロボットアクションゲームが、タイトルを『エクスランザー』に正式決定し、ついに全貌を現わした。アクション好きな人ならもちろん、苦手な人でも充分に楽しめるこのゲームを、今回は制作スタッフのインタビューも織り混ぜながら、STAGE 3まで徹底解析!

■STAGE1/砦防衛戦■味方基地周辺に配置された敵砲台を破壊せよ!

この面でのターゲットは、主人公たちの砦を攻撃するために投下された敵の砲台。画面上のレーダーで砲台の位置を確認し、ひとつ残らず破壊しよう。地面から飛び出してくるミサイルポッドを破壊すれば、そこから発射されるミサイルはコントロールを失って墜落するぞ。

パワーメーターにつねに気を配り、コンバーターでシールドを回復しながら戦いを進めていけば、難なくボスのところにたどり着けるはずだ。敵の攻撃パターンをつかんで攻めよう。

コンバーターでシールド回復

エクスランザーのシールドの回復は、コンバーターによって行うことができるぞ。



⬆RPGの宿屋のようなもの。うまく利用して、シールドを回復しよう。

ターゲットは砲台だ! 1つ残らずたたきつぶせ!

味方基地周辺に配置された敵の砲台。ジャンプなどでうまく攻撃をかわしながら、確実に破壊していこう。



⬆砲台からの激しい攻撃。ジャンプでうまくよけるのだ!

⬇すべての砲台を破壊すれば、ボス面にいくことができるぞ。



敵キャラ攻略ファイル



地面の中からいきなり現れホーミングミサイルを撃ってくる。アッパーと合体して迎撃しろ!





空中から攻撃してきて一撃離脱する飛行機。最初の攻撃をやりすごして後方から叩きつぶせ!





2足歩行で移動する砲台は下から接近して攻撃しろ。囲まれた時は自機をぶつけると敵キャラを蹴り飛ばしてくれるぞ!





制作スタッフ直撃インタビュー①

GAME DESIGNER 豊田利夫氏
GRAPHICS DESIGNER 山本利雄氏

ゲームの面白さを追求した結果がこれです（豊田）

――『エクスランザー』のグラフィックがそのクオリティの高さで話題になっていますがこの評価についてどうお考えですか？
山本　このソフトは、過去のものを参考にせず、けっこうカンでやってきたんです。他にとらわれず、メガドライブの中で完成度の高いものを目指したつもりです。その結果が、そういう評価になったんでしょう。
――制作にあたり、気をつけた点とかは？
山本　今回は、企画通りに作りあげるのではなく、まだ空き容量があるからそこでなにかできないかって作ってきたんです。
豊田　制限の中で、改良していくんですよ。
――ロボットアクションのゲームでは、動きひとつで、かなり印象が違いますよね。
豊田　飛行機のシューティングだと、アニメーションをしてもたかが知れているでしょ。ロボットならそれに比べていろんなことができるので、操作してても楽しいんじゃないかな？
――敵キャラも、振り向いてみたり、上を向いてみたり、結構いろんな動きをしていますよね。
山本　やっぱり、“動き”というのはパターン化はできないものだと思うんです。
豊田　やられるためだけに出てくるような敵は、出したくなかったんです。実際にはどんな動きをするのか、ということを考えて、それをゲームの中でどう表現するかということなんです。
――前からゲームのイメージはありましたか？
豊田　ロボット物でサイドビューというのは、かなり前から考えていたんです。もちろんメガドライブを想定して考えていました。特に例にしているようなものはありませんね。サルマネは嫌いなんですよ（笑）。やっぱりゲームのおもしろさって何かなってところから始まって、結果がこの『エクスランザー』だったわけです。

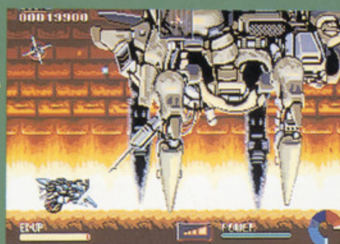


⬆ガウ・エンターテインメント社の取締役の豊田氏は、ウルフチームでグラナダを作ったプログラマとして知られている。山本氏もウルフチーム出身のデザイナーだ。

STAGE1 ボス

コマンダー操る4足歩行型ロボットだ！

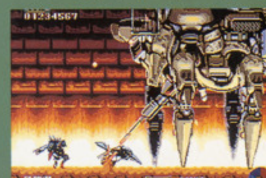
この面のボスは、コマンダーが操る巨大な4足歩行型ロボットだ。まず、手前2本の足のつけ根をねらって破壊。すると、本体が落下して、敵の弱点であるコマンダーが見えてくるぞ。そこを集中的に攻撃すれば、倒すことができる。押しつぶされないように注意！

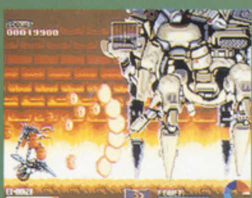


⬆バイクと合体していれば、攻撃がしやすくなるぞ！

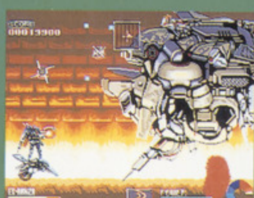
敵の攻撃パターンのスキをつかめ

このボスキャラは前後に巨体を移動させ、バルカンやミサイルを周期的に撃ってくる。スキを逃さず攻めろ。

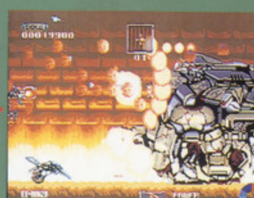




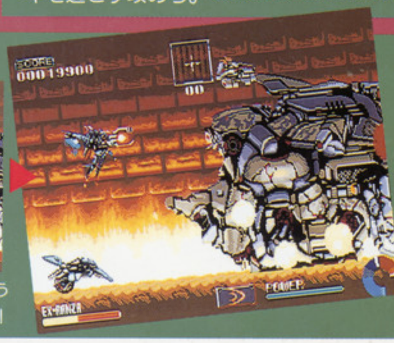
⬆ねらいは、まず足のつけ根。手前から破壊していこう。



⬆足がすべて破壊され、本体が落下。押しつぶされないように！



⬆さらに敵からの攻撃が続く。うまくよけながら、弱点をねらえ！



⬆ついに倒した！　ボスが爆発すると、そこからコマンダーが脱出し、逃げていく。追うのだ！

バイク・アッパーを操作できるファイティングパッド

エクスランザーは6つボタン対応のソフトである。Ⓧ、Ⓨボタンを使ってバイクを移動させることができる。



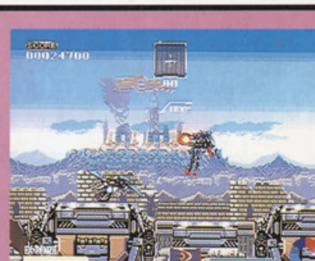
⬆十字キーよりも操作がわかりやすく簡単だぞ！



⬇合体していれば、ほらこんなジャンプだって！

ボスキャラ投下！　砦を守れ！

砲台をすべて破壊した！　と、安心している場合ではないぞ。味方の砦上空にある敵母艦から、ボスが投下されるのだ。急いで砦に戻れ！　いよいよ、このステージのボスとの対決がはじまるぞ！

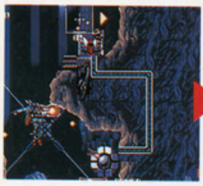


⬆敵の母艦からボスが投下された。砦を守るために戦うのだ！



■STAGE2／敵資源採掘基地■洞窟の採掘基地を破壊せよ!

STAGE 2は、ところどころに酸の池がある洞窟。この池に落ちるとダメージを受けるので、注意が必要だ。また、ころがっているいくつかの岩も、敵味方の区別なくダメージを与え、中には生物がすみかにしているものもあるから、気をつけよう。砲台はケーブルでつながっているので、まずパワージェネレータを見つけて破壊すること。そうすれば、すべての砲台が停止して、攻撃してこなくなる。これで、だいぶ進みやすくなるはずだ。







➡砲台はケーブルでつながっている。まずパワージェネレータから破壊すれば、残りの砲台も停止し、攻撃してこなくなるのだ。



⬇ここでは、敵の資源採掘基地を破壊するのが目的。レーダーでターゲットの位置を確認し、確実につぶしていこう!



⬆酸の池に気をつけろ! バイクと合体していれば、ダメージを受けなくてすむぞ。敵を池に落としてしまうのも、テだ。

敵キャラ攻略ファイル



火力がけっこうあるので、敵が増える前にこっちの攻撃を集中させ潰しておきたい。





洞窟内にある岩の中に潜んでいる生物。光に弱いので、天井を崩して外からの光で燃え尽くせ!





ジャンプしながら近づいてくるところをタイミングよく蹴りつけて、酸のプールに落としてやろう。



■STAGE3／樹海■衛星軌道上からのカプセル降下部隊を壊滅せよ!

今までのステージとちょっと趣の違う、このSTAGE 3。光をパワーの源とするエクスランザーにとっては、苦戦を強いられる樹海が舞台となっているのだ。樹海の上に出て、光を吸収し、パワーを補充しながら進んでいこう。

ここでのターゲットは、衛星軌道上から降下されるカプセル。かなり上空から落下してくるので、最初は画面の外にあって、プレイヤーには見えない。レーダーで事前に位置を確認し、攻撃される前にカプセル降下部隊を壊滅しよう。

樹海の上に出てパワー全開だぞ!

光エネルギーがなくならないように、すきをみて樹海の上に出て、パワーを補充しよう。敵の集中攻撃に注意しろ!



⬆上空の敵を倒しにいくついでに、光にあたろう。

空母・フォージの力強い援護射撃

バイクとともに、主人公の力強い味方となってくれるのが、空母のフォージ。上空から強力なレーザーで援護射撃をしてくれるぞ。とくにこの面では役に立ってくれるだろう。



⬇オプション武器を積み替えることができるだけでなく、自動照準のレーザーで援護射撃をしてくれるのだ。



⬆画面上方に浮遊している空母・フォージと合体! 孤独な闘いの中では、じつに心強い味方となってくれる。

落下してくるターゲットをねらえ!

ターゲットは、かなり上空から落下してくる。画面上に現われる前にレーダーで位置を確認してすかさずつぶそう。



⬇ターゲットをつぶさず放置しておくと、地面に降下してから次々敵キャラを出してくる。着地の前につぶしてしまおう。



⬆衛星軌道上ら落下されるのだから、肉眼で発見するのが難しいのもあたりまえ。レーダーで敵を察知しながら戦おう。

各ステージのオプションを忘れるな!

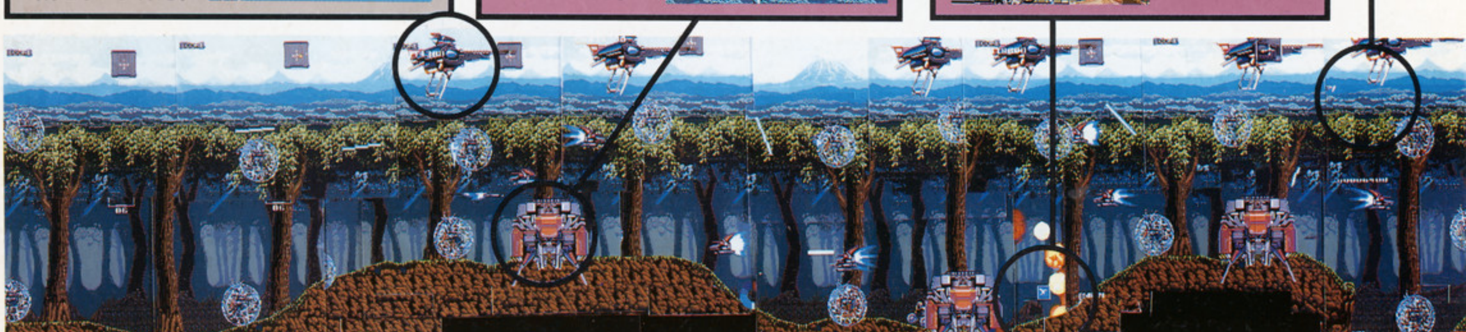
ステージごとに出現するオプション武器を手に入れれば、戦いも有利に進む。武器を選択して上手に使いわけろ。

⬇カミナリ状のレーザー光線、サンダー。





⬆メタルバードは敵を自動追尾するぞ。



制作スタッフ直撃インタビュー②

MUSIC COMPOSER 平岩嘉信氏
SOUND OPERATOR 岩垂徳行氏

色調が一番音楽に反映されるんですよね!(平岩)

――『エクスランザー』の音楽を作っているときに気を配った点とかは、特にありますか?

平岩　シューティングですから景気のいい音づくりを基本にして、どちらかといえば"暗め"に仕上げています。これはゲームのイメージなんですが、ただ単に暗いだけでなく、時にはシュールであったり躍動的であったりもします。

――実際のゲームの方はご覧になりましたか?

平岩　もちろん見ています。あの色調が好きですね。ぼくの場合、色調が一番音楽に反映されるんですよ。音質的には、全体的にロック調というかプログレっぽい感じになっていますね。

――曲数は23曲ぐらいということですが、これはアクションゲームとして多い方ですか?

岩垂　普通ですよね。あっ、でも少し多いかな。

平岩　よくゲーム音楽だと、似たような曲ばっかりなんてことが多いでしょ。それがいやだったんですよね。全く違う曲を揃えるか、1曲ですべてやってしまうかのどちらかですよね。

――SEに関しては、どのような工夫をなさってますか?　具体的な話も聞かせてください。

岩垂　まず、他のゲームにはない感じの音づくりにこだわりました。ギターの音ひとつにしてもいろいろなパターンを組み合わせています。一般に、シューティングだと大きな爆発音とかで爽快感を出すんですが、今回は、音楽とSEとかで半分半分ぐらいになっていて、ステレオで聴いてもらいたいぐらいのできですよ。



⬆『エクスランザー』の音楽を作られた平岩氏(左)は、CM音楽でも活躍中。年間200曲以上を送り出してる売れっ子作曲家。岩垂氏(右)は『エクスランザー』で、SEの作成と打ち込みを担当。代表作は『LUNER』『ラングリッサー』、『ジノーグ』、『シムアース』など多数。

敵キャラ攻略ファイル




集団で、主人公に体当りをしてくるやっかいな敵。空母から離れないようにして、援護を有効に使おう!




集団でかたまっていることが多いので、強力な武器を使って一気にやっつけよう。動きはトロイぞ!




ジャンプしながら近づいてくるうっとおしい敵。相手の動きに合わせてジャンプすれば、攻撃できるぞ!

豊富な敵キャラの動きを見ろ!



STAGE3 ボス　100年の眠りから目ざめた究極の生体兵器

湖の底で100年もの間眠っていた生体兵器が、このステージのボス。こいつは、小さな生物が寄り集まってできているので、変身が可能だ。かなり苦戦を強いられることになるだろう。敵の攻撃パターンを読んで、すきをついて内側に入り込み、急所を攻撃すること。



➡湖の底から不気味に現われた生体兵器。次々と変身していく、やっかいな生き物なのだ。フォージと合体して、強力なオプション武器を選んでおこう。



➡触手を伸ばして、その先からアワのようなものを出してくる。当たらないように! 相手が目を閉じている間は攻撃が当たらないので気をつけよう。

敵の動きを読んで攻めろ!

2本の触手の動きは意外ににぶい。いったん離れて、手が伸びてきたときに内側に入りこもう。その間に急所を攻撃するのだ。



⬆触手から出るアワに当たらないように気をつけろ!

変身して正体を現したぞ!



⬅ぶくぶくと沈んでいったと思ったら、変身して再び出現。しつこいぞ。



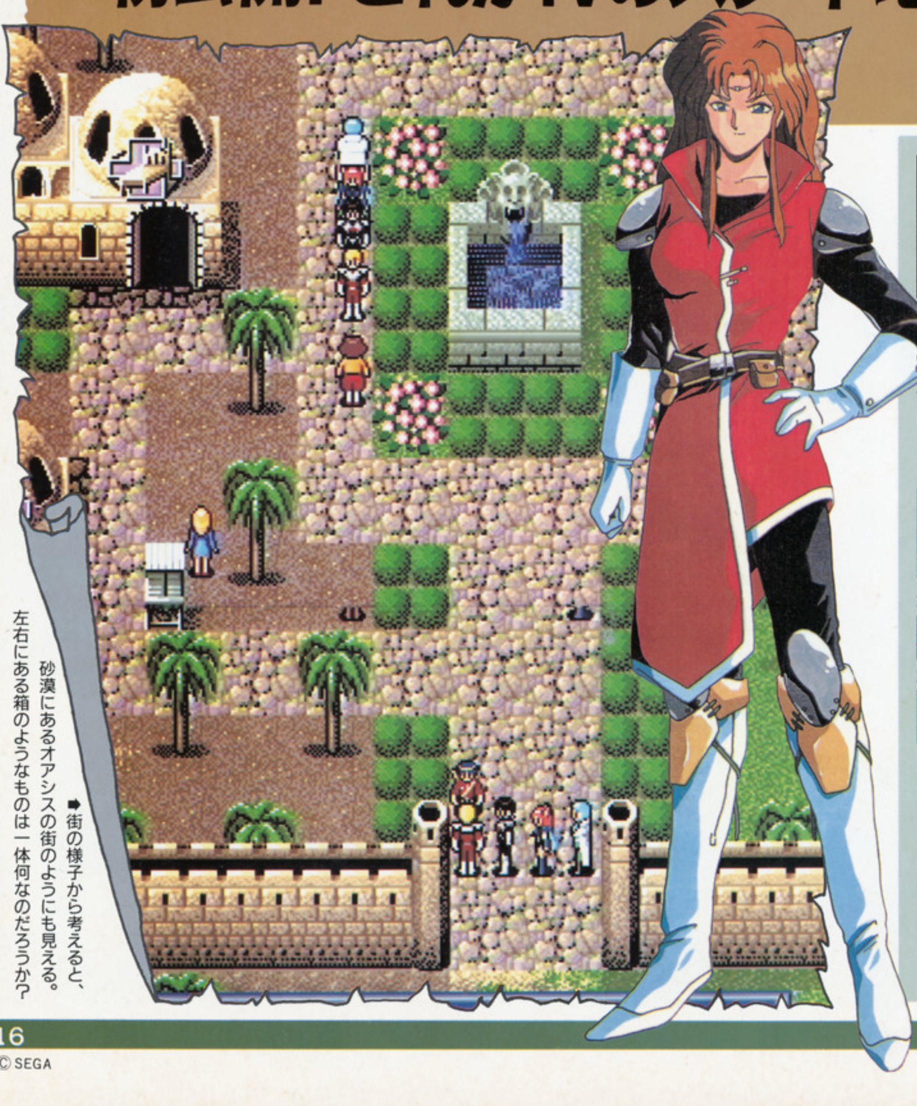
発売が期待される超強力RPGの情報だ!

PHANTASY STAR IV

■セガ■11月19日発売予定
■価格未定■RPG
■1人用■ 16M

メガドラ屈指のRPGシリーズ、ファンタシー・スター。今回は街のマップの一部をはじめ、新たに入手した情報を、どどーんと公開しちゃうぞ。

初公開! これがⅣのスタート地点、ピアタの街のマップだ!!



➡街の様子から考えると、砂漠にあるオアシスの街のようにも見える。左右にある箱のようなものは一体何なのだろうか?

Ⅱでのピアタの街はこうなっていた

ファンタシー・スターⅡに登場するピアタの街は、下の写真でわかる通り、緑にあふれ、小川が流れる美しい街だった。ここで、悲しい別れをしたことも懐かしい思い出。Ⅳのピアタはなんだか砂漠の中の街のよう……。



⬅Ⅱでのパルマは、緑にあふれた美しい街だった。ここでの悲しい別れは忘れられない。



➡すべての街をネットワークで結ぶマザーブレインは、この街でも人々を管理していた。

IVの世界を検証しよう!!

ここでは、ピアタの街をⅡと比較することで、Ⅳの世界を探ってみようと思う。下の写真は「モタビアアカデミー」と呼ばれる学校の内部だという。そしてモンスターハンターである主人公のライラとルディは、このアカデミーに出現したモンスター退治を依頼されたらしい。ここからわかることを考えてみよう。街の中にある建物にモンスターが出現するところをみると、治安はⅡの時代に比べ、悪化しているようだ。さらに、以前は一地方都市であったピアタの街に「アカデミー」があるということは、この街がモタビア星の中心都市の一つになっているということだろう。



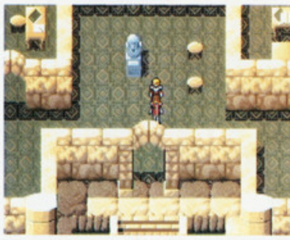
➡「アカデミー」というだけあって、かなりたくさんの本が置いてあるぞ。

地下室がある!



➡アカデミー内部に地下に行くあやしい階段があった。モンスターはここに潜んでいるのだろうか?

謎の石像がある!



⬅不気味な石像を発見。もしや、文明が廃れた今では、なにかの邪教がはびこっているのだろうか?

魔法と科学が両立してる?



➡ファルは"つめ"を装備し、テクニックを使うらしい。この画面はその時の写真か?

ファンタシースターⅣ オープニングストーリー

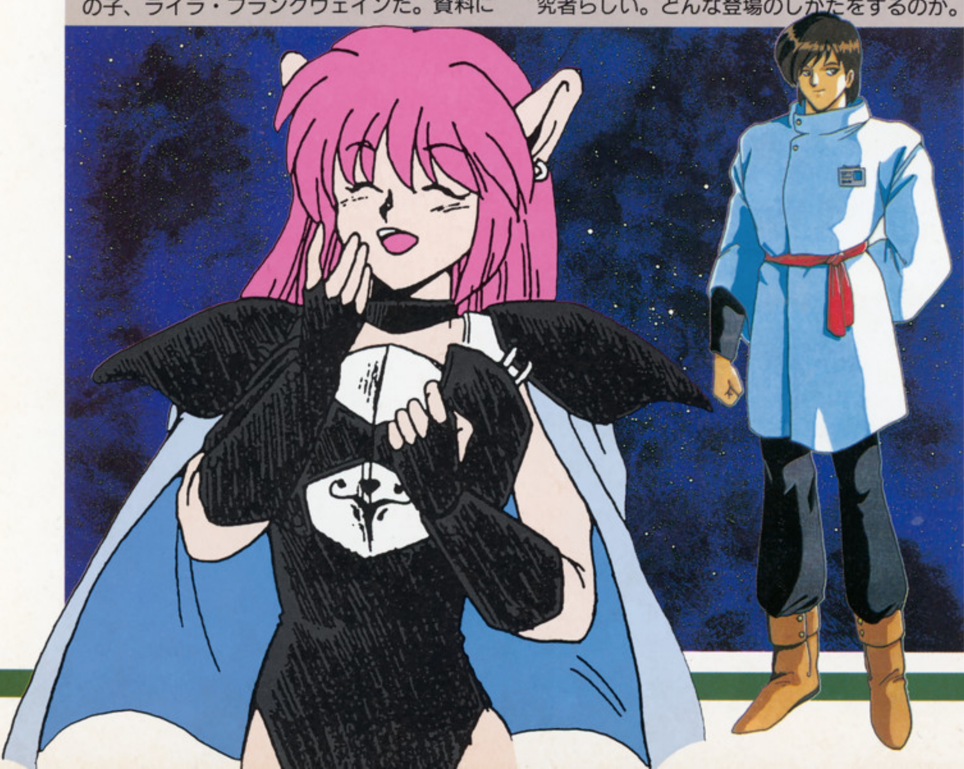
アルゴル太陽系は、アルゴル星という太陽を中心として、その外周を回る3つの惑星、パルマ・モタビア・デゾリスの3つの惑星で構成される太陽系だ。3つの惑星はコンピューター・マザーブレインのネットワークでつながれ、生命の全てを管理されていた。しかし、マザーブレインの破壊、地球人類の陰謀によるパルマ星の爆発、消滅の影響によって、太陽系総人口の90%と科学文明をも失ってしまう。そして、千年の月日が流れた。アルゴル太陽系の復興の兆しが見えはじめた今、新たな脅威が迫っていたのだ。



➡壮大なスケールを感じさせる画面写真。オープニングか。

登場人物は、こんな人たち!

今回紹介するキャラクターは、ファルとハーン・マーレイそして前ページマップ横の女の子、ライラ・ブラングウェインだ。資料によるとライラは主人公ルディの支障ともいうべきハンター、ハーンはアカデミーの若き研究者らしい。どんな登場のしかたをするのか。



豊富なアニメーションがある!!

⬅Ⅱにも登場したモンスター、グラスアサッシン。



⬅アニメーション・パターンがⅡよりもよくなっている。

アニメで戦闘が白熱する!!

➡どういう戦いになるか、今から楽しみなデキのキャラクターだ。

MEGA FLASH

メガドラ純正アクション巨編、ついにベールを脱ぐ!

トレジャーの実力を感じてください

ガンスターヒーローズ(仮)

特報!



■セガ■発売日未定■価格未定■アクション■ ?

STORY

強大な勢力を誇る帝国軍は、各地に点在する４つの石を集めようと大規模な略奪作戦を開始した。奴らは４つの石の力によって、絶大な攻撃システムがある月への道を開こうとしていたのだ。石をめぐり、正義に燃える２人の若者と彼らを助ける博士は帝国軍との全面戦闘に突入していく。

はっきりいって凄いのひと言です

セガがいきなりアクションゲームの新作を発表した。今回初めて公開された写真を見てもらえば一目瞭然、かなりの大作である。グラフィックもいわゆるメガドラカラーではなく、かなり明るい印象。敵キャラの動き、スピード感、こりにこった演出と、どれをとっても一級品だ。

ソニックと共にこの作品は、セガアクションの２枚看板になるであろうことは間違いない…。



⬅画面だけで凄いと感じさせる数少ない作品のひとつ。かなり高度な技術を駆使している!?

魅力の2人同時プレイ

このゲームには２人同時プレイが採用されている。１人で遊ぶのも楽しいが２人で遊べば10倍は楽しい（とりあえず、決まり文句ということで…）。友達同士、恋人同士でかなり楽しめるぞ！　攻略法も１人用と２人用じゃあ、変わってくるので、ぜひ一度お試しあれ。

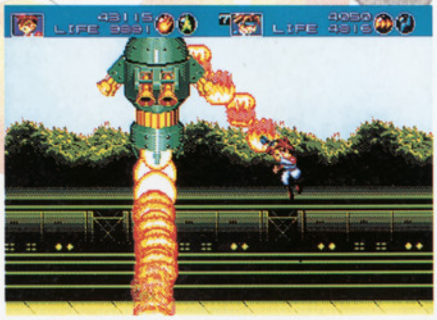
ちなみに、このゲームはライフ制をとっていて、片方のプレイヤーが先にゲームオーバーになったときに、生き残っているプレイヤーのライフを半分もらって復活することができる。このちょっとうれしいシステムのことを「他人の温情にすがれシステム」と呼んでいるのだ。



⬅２人同時プレイのボス戦の時などは、１人プレイとは違った攻略ができて楽しい。

武器合体システムで広がるゲーム性!!

このゲーム最大のウリともいえるのが、２つの武器を合体させて武器をパワーアップさせる武器合体システムだ。武器は武器アイテムを取って初めて使用することができる。武器の種類はフォース・ライトニング・ファイヤー・チェイサーの４種類。このうち２つまで取ることができるので、単体武器か合体武器かをセレクトボタンで選択して使用してくれ。



⬆ファイヤー使用中。他の武器アイテムを取れば、その武器の特徴が加味されて、さらに強力になる。

このゲームの特徴のひとつとして、もうひとつ挙げるとすれば「石」の存在だろう。ストーリーにも密接に関わってくる「石」はステージ１～４で１つずつ、つまり４種類手に入れることができる。４種類の「石」はそれぞれ違った能力を持ち、攻撃力アップ・防御力アップ・楯が付く・オプションが付くという効果がある。ステージの最初で何種類でも選択できるぞ！

実績あるスタッフが贈る!

『ガンスター　ヒーローズ』を開発しているのは、今回この作品でメガドライブにデビューする〝トレジャー〟という会社なのだ。ここの社長である前川氏はスーファミ、ゲームボーイなどに多くヒット作を持つ。某有名メーカー出身。総勢12名のスタッフも、優秀なプログラマーがズラリとそろっている。第一作目として、思いっきり気合の入ってるこのソフトを期待しよう！

多彩なアクションで主人公が大活躍!!

このゲームではかなり自由度の高いアクションが楽しめる。ショット系から解説すると「8方向フィックスショット」が挙げられる。その名のとおり8方向にガンガン撃つことができるという優れもの。アクション系では「ぶら下がり」、「壁キック（三角飛び）」、「スライディング」、「パンチ・投げ」等の多彩なアクションが可能である。「ぶら下がり」は天井などにぶら下がりながら8方向に弾を撃つことができる。ジャンプ中にもう一度ジャンプボタンを押すとキック攻撃、また、壁に向かってジャンプキックすると「壁キック（三角飛び）」になる。近距離の敵に対しては「パンチ・投げ」が有効だ。このゲームは、自由度が高いだけに場面に応じた攻撃方法が重要になってくるぞ。


乗り物がいっぱい！


8方向ショット

主人公は2人＋α


レッド


ブルー

レッド（1P）とブルー（2P）が主人公。その他にイエローという紅一点のキャラや、いると便利なDr.ブラウン等の存在もちょっと楽しみ。また、敵の幹部も個性派ぞろいだぞ！

特別公開！ これが序盤ステージとボスたちだ!!

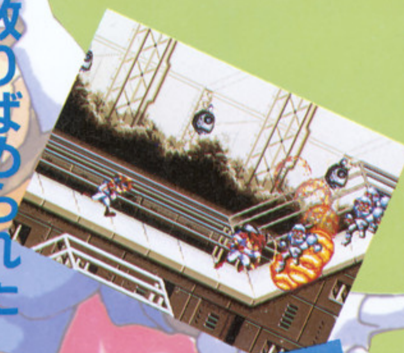
敵キャラの表情にも注目

古代文明の遺跡レトロ調のメカとが入り交じった独自の世界感が、また凝っていて今回紹介するステージ1（森林）・2（高速スクロール）の他にもステージ6では、シューティングシーンがあったりもする。また、敵キャラクターたちのやられ方も最高で、いちいち演技までするのだ。他のステージも早く見てみたいね！

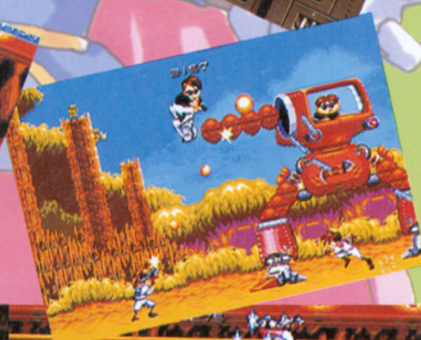


⬅ステージ1〜4まではラウンドセレクトできるのだー









散りばめられた演出が見事

巨大なボスが次々と変身する！



続報を待て！

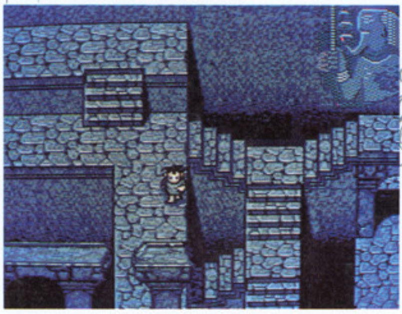
MEGA F·L·A·S·H

既存のRPGの常識を打ち破った超

アフターハル

■セガ■12月発売予定■価格未定■RPG■1人用■

さまざまな機種でファンを魅了した、あのハードRPG『ラストハルマゲドン』。その世界を受け継ぎ、再び繰り広げられるストーリーをゲーム化した『アフターハルマゲドン』が、他機種に先駆けてメガCDに登場する。ファンならずとも注目だ！



⬅マップはすべて2D。特定のモンスターを仲間に入れて冒険を続ける。

シナリオ、グラフィックともに前作を凌ぐデータ量！

メガCDならではのストーリー

なんと『ラストハルマゲドン』の続編が、メガCDに真っ先に登場することになった。それが、この『アフターハルマゲドン』である。

多くの人々から高い評価を受けた前作から、ゲームの核ともいえる部分、たとえばユーザーの心理に語りかける異色のシナリオ、迫力あるグラフィック&アニメーション、音声を使ったイベントの演出、主人公側モンスターのグラフィックの充実といったものを継承している。とくにメガCDならではの豊富なデータ量を活かしたシナリオやビジュアル、そして約2倍ものボリュームを持つモンスターのグラフィック数などが、特徴のひとつといえるだろう。

シナリオは、前作と同様に飯島健男氏が担当。前作の世界観をそのまま踏襲しつつ、既存のどのゲームにもない独特の雰囲気を随所に盛り込んでいる。また、ゲームデザインも『ラストハルマゲドン』の制作スタッフで加わっていた頓宮勝弘氏が担当する。戦闘における戦術の表面化、ゲーム全体を通しての高レベルな難易度など、前作をさらにパワーアップさせ、街では敵に襲われないといったこれまでのRPG常識が通用しないゲームに仕上がりそうだ。このゲームは、誰にでも解けるゲームを目指してはいない。困難なストーリーの中にこそ本当の意味での『アフターハルマゲドン』があるのだ！



⬅モンスターが人間の感情を取り込む変形。変形パターンは約300種類！

高度な戦術性を持つ戦闘

前作では果敢にエイリアン軍団と戦ったモンスターたちであるが、『アフターハルマゲドン』では人間を支配している階級の生物という設定になっている。モンスターたちは、合体ではなく人間を食べることにより、その人間の持っていた感情を取り込みながら変化していくのだ。

また、モンスターの地形効果に対するパラメーターを活かして、戦闘に高度な戦術性を持たせることが可能になった。さらに敵味方のモンスターたちのアニメーションも入って、より多彩なバリエーションの戦闘を楽しめる。もちろん呪文などの効果もアニメーションになって派手になっているぞ。まさに、グラフィック、音楽、シナリオ、システム、全ての充実を目指しているゲームなのだ。

アフマゲを彩るモンスターたち

『アフターハルマゲドン』では、主人公たちを護るモンスターの成長が最大の魅力のひとつである。モンスターたちは、護るべき人間たちを取り込むことにより変形を繰り返し、そのつどパワーアップしていく。その姿はまさに千変万化である。これら変形したすべてのモンスターは、ゲームを最後まで終わらせたときにモンスター図鑑として見ることができるのだ。

また、戦ったことのある敵モンスターについても、同様にモンスター図鑑が作られるぞ。



ハードなストーリー!

マゲドン



STORY

星を支配するものは魔族と呼ばれ、殺戮と略奪を繰り返す混沌の時代が訪れていた。

大地は枯れ、かつて知的生命体が残した建造物も、ほとんど原形をとどめぬまま残骸として散財している。その文明を築いた人間という生き物は、いまや魔族の家畜として生きることのみを許され、遥か昔の堂々とした面影はもうなかった。

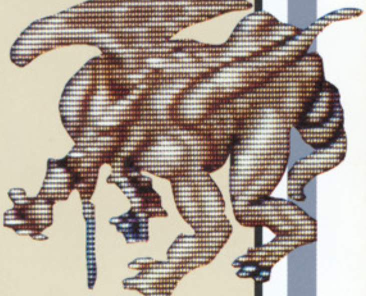
人間たちは、15歳になるの『成人の儀式』を強制的に迎えることになる。儀式とは、舌を抜き家畜から言葉を奪うことと、脳細胞に手を加えることによって知性を失わせることであった。

ある村に1人の少年がいた。名もない少年は、明日『成人の儀式』を迎えることになっていた。

彼は、その夜墓地に行った。といっても死体が山積みになった死体置き場である。彼は、何かに取りつかれたように死体の山をほじくり返した。そして少年は、1冊の本を見つけた。表紙には『滅びの書』と書かれていたが、彼にはそれを読み取ることはできなかった。彼は、なにげなしにページをめくった。――その瞬間、少年の頭の中に不思議な声が問いかけてきた。『私の呼びかけに応えた人間は、お前が初めてだ。少年よ、名はなんという?』

ここから、少年の旅が始まる……

アフターハルマゲドンが読者参加ゲームになる!



年内の発売予定で、制作が進行している『アフターハルマゲドン』ですが、なんと発売に先立ち㋮メガドライブ誌上で、オリジナルの読者参加企画が始動することになりました。企画は『アフターハルマゲドン』のゲームデザインを担当している頓宮勝弘氏によるものです。

現在、雑誌に掲載されている『読者参加連載』企画の多くは、単に読者からキャラクタを応募しただけで、後は結果のみを雑誌に掲載するのみ。これでは、読者参加ゲームといえないぞといったものです。また、ユーザーの投稿したキャラクタが、どの様な活躍をしているのかが明確にわかることも大事です。そこで、このような問題点を念頭において『アフターハルマゲドン』の読者参加ゲームが構成されました。

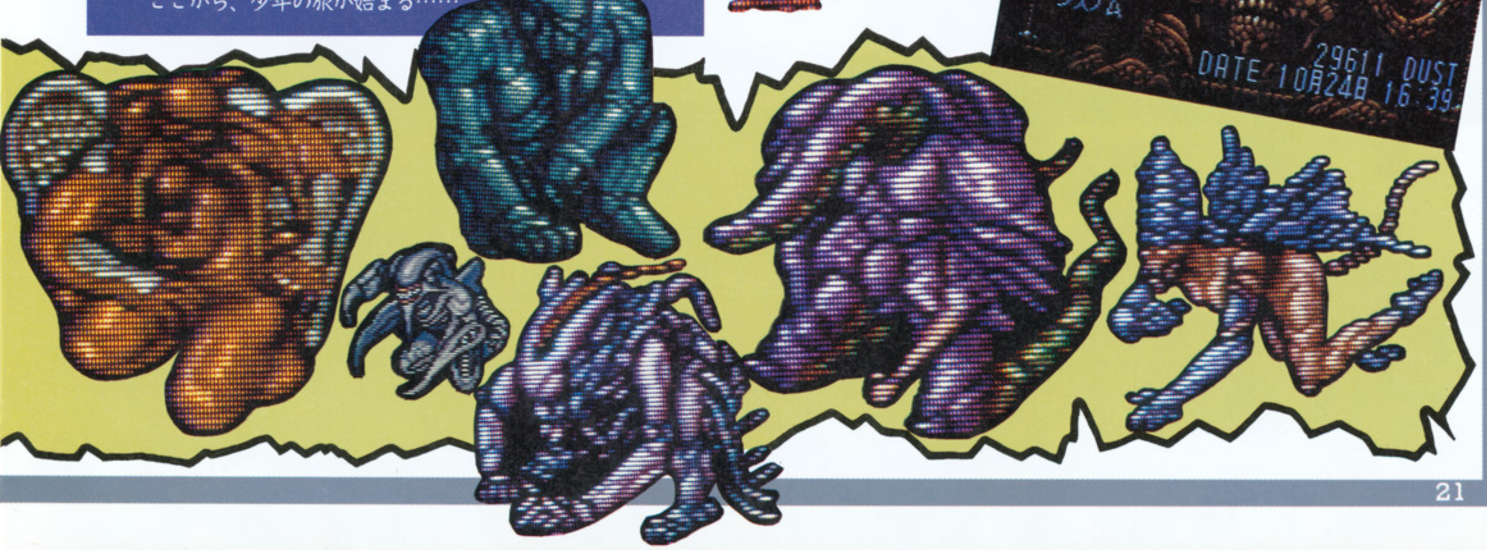
このゲームの内容は、一言でいってしまえば「戦国時代をベースとした国取り物語!!」。モンスターを使い、他の読者の操る国と戦争をしながら、自分の領土を広げていくというものなのです。

次号より連載開始!!



⬇モンスターのステータスは体力、魔力、攻撃力などのパラメーターと、モンスター変形の鍵を握る感情からなる。その項目には、愛、勇気、希望などがある。







ともだちは、レックス。
大きな地球のまんなかに、
大きなたまごがありました。
ある日、少女がやさしく呼ぶと、
たまごはうんうんうんうなづきました。
やがて、ビリビリひび割れて、
生まれてきたのは、それはかわいい恐竜でした。
少女は、その恐竜をレックスと名づけ、
いつしか二人はすっかり仲良し。
ずっとずっとずっと昔、
人間が地球にあらわれるずっと昔から、
少女とレックスは、ともだちでした。
そして、はるか遠い未来でも。
REX
恐竜物語
監督/角川春樹　製作/角川春樹　奥山和由　原作/畑 正憲(「恐竜物語」角川文庫版)
脚本/丸山昇一　角川春樹　ダイアローグライター/内館牧子
主題歌/米米CLUB(ソニーレコード)　音楽監督/朝川朋之　恐竜製作/カルロ・ランバルディ
キャスト/安達祐実　REX　大竹しのぶ　渡瀬恒彦　伊武雅刀　山崎裕太　常田富士男　平田 満　草笛光子
製作/「REX」製作委員会　配給/松竹株式会社
7/3(土)全国松竹系ロードショー
「恐竜物語」上・中・下各巻￥600
(消費税込み)
角川文庫



NOW ON SALE!
好評発売中！

アメリカ流で学ぶ。

アメリカの高校生を育てた英語辞典、日本上陸。

★アメリカの高校生も使っています！
米国屈指の教科書出版社「スコットフォーズマン社」の定評ある英語辞典を日本の学習者向けに編集しました。

★見やすい大きな活字、使いやすい2色刷り。
高校生、大学生の英語学習からオフィスで、ご家庭で、あらゆるシーンに強い味方となるスコットフォーズマン英和辞典です。

★新語、スラングも満載！
例文は古典だけではなく、70年代以後の現代アメリカ英語の表現を活用。あらゆる分野の新語を数多く収録しました。

★他にも使いやすい工夫がいっぱい！
監修：亀井俊介ほか、一流スタッフによる編集。すみずみまで徹底した使いやすさ、紙面の工夫がうれしい英語辞典です。お正月、成人式、春のご入学のお祝いに最適です。

Scott Foresman
ENGLISH-JAPANESE DICTIONARY

スコットフォーズマン 英和辞典



体裁/B5判
全1892ページ
定価9,800円（本体9,515円）

角川書店

新作ソフトマルチ解剖

メガ・ストーム

MEGA STORM

早いもので季節はもう春。メガドライブにも春のきざしか新作・大作ソフトがめじろ押し状態。そんな時は、このメガストームで目当てのソフトをチェックするのだ。

ARCUS

アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ

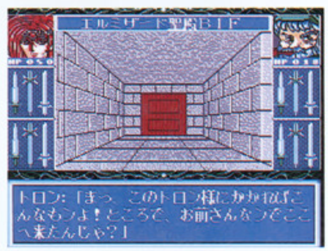
ウルフ・チーム■4月下旬発売予定■価格未定■RPG■1人用■

魅力的なストーリーと緻密なシステムで、数多くのパソコンユーザーをとりこにした『アークス』三部作。家庭用ゲーム機への移植を期待されていたこのシリーズが、ついにメガCDで登場。しかも『アークス』三部作をひとつのCDに収め、さらにパワーアップした『アークスⅠⅡⅢ』として発売されるのだ。今まで全貌が見えてなかっただけに、どんなゲームなのか期待しているヒトも多いだろう。そこで今回は『アークス』のシステム面に重点を置いて紹介していくぞ。

パソコンで人気を博したアークスの集大成、ついに登場！



『アークスⅠⅡⅢ』は3D画面を基本とするファンタジーRPG。パソコンでは『アークス』シリーズとして発売されていたものが、ひとつのCDで楽しめるのだ。さらに『アークス』では3DのRPGとしてはめずらしく、ストーリーの流れを重視したものになっている。三部作の壮大なストーリーを味わえるぞ。



⬅ストーリーを重視した3DRPG、それが「アークス」だ。

ARCUS I PRE STORY

父親の形見の鎧をまとい、ジェダは騎士への道をめざす



元アルカサス王国の騎士であった父、ラパス・チャフの死をきっかけに、ジェダ・チャフは自らも騎士となるべく故郷を後にする。亡き父の形見である剣がエルミザード聖殿にあると知ったジェダは、ダンジョンと化した聖殿に入りこむ。ホビットの盗賊トロンの協力もあってついに形見の剣を発見したが………。

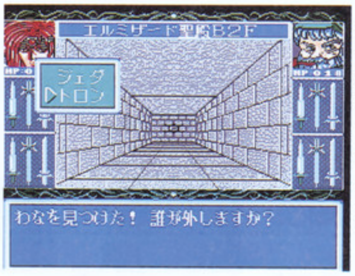


限りなくテーブルトークRPGに近い感覚が味わえる!

『アークス』はストーリー重視のRPGということもあって、イベントには力が入っている。特にストーリーの流れの中でも重要な場面ではビジュアルシーンが使われているぞ。ゲームの流れとしては街で情報収集、装備を整えてダンジョンに向かうという形式になっている。これはRPGのお約束みたいなものだが、『アークス』の場合はなんとなくテーブルトークRPGの雰囲気が漂っている。これはパソコン版がその手のファンに受けた、ということを考えれば当然といえるだろう。登場するキャラクターの個性がかなり感じられるのもポイントだ。



⬅街での情報収集は、RPGの基本。このゲームではフィールド画面がないから会話も楽々だ。



⬅ダンジョンを歩いていると、突然トラップに出くわすこともある。解除に失敗すると矢がブスリ

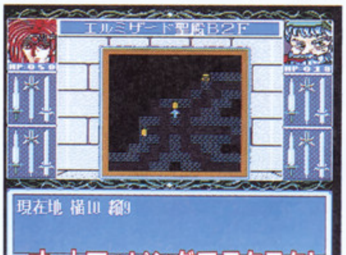
主人公のジェダ・チャフだ!



⬅⬆「I」の主人公的存在であるジェダ。亡き父の意志を受け継いで、王国の騎士になることを夢見る青年だ。このようにキャラクターが個性的である、というのも「アークス」の特徴だ。

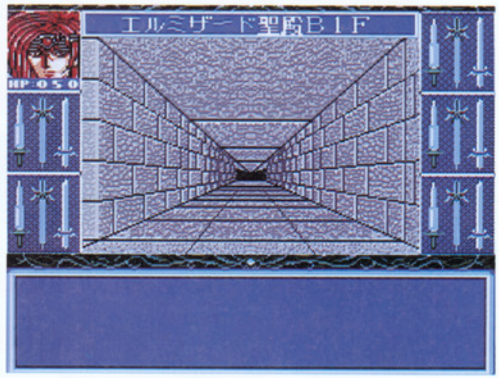
冒険の基本は3D。手軽にプレイできる親切システムなのだ!

『アークス』では、3Dダンジョンが基本になる。しかも自然地形ダンジョンという、ダンジョンの地形がよりリアルに再現されるシステムが採用されているのだ。さらに3Dは苦手だ、という人にも手軽にプレイできるように、ボタン一発でマップが表示されるオートマッピング機能もついているぞ。また従来のRPGでは、ある場所からどこかの場所へと移動するのに時間がかかるものが多かったけど、『アークス』では場所を選択すればワンタッチで移動ができるのだ。これでランダムに登場する敵との、うざったい戦闘もさけられるってもんだ。



オートマッピングでラクラク!

⬆3Dダンジョンが苦手な人にも、このオートマッピングがあれば簡単にプレイできるぞ。いつでもマップが確認できるしね。



⬅これがゲームの基本となる3Dダンジョン画面。やっぱり3Dだと緊張感があるよな。



➡街から移動する場合、コマンドを選んで移動先を指定すれば………。

移動もワンタッチ!



⬅あっというまに移動できるのだ。なんて楽チンなシステムなんだ!

戦闘もグッとくるぜ!

戦闘シーンはRPGでも重要な要素。『アークス』での戦闘は一般的なコマンドバトルだけど、そこはパソコンから移植されたRPGだけあって、豊富なコンバットオプションが用意されている。敵キャラのアニメーションも見物だぞ。



➡⬇「アークス」での戦闘はコマンドバトルで敵キャラの姿を見るタイプ。当然ながら敵のアニメーションや攻撃パターンなどもかなり豊富に用意されているのだ。

⬇戦闘時にキャラクターが取れる行動は豊富に用意されている。いろいろできるのだ。





悪の組織マッドギアをぶっつぶせ!!

ファイナルファイトCD





今をときめく格闘アクション界の人気者、『ファイナルファイト』がメガCDでついに発売された。2人同時プレイや、全6ステージの再現など業務用の迫力を損なわない移植をベースに、メガCDオリジナルのタイムアタックモードをプラスしたお楽しみ版だ！

[redacted]セガ■発売中■8800円■アクション■1～2人用■

凶悪なマッドギアから人質ジェシカを救え!

業務用を皮切りに、スーパーファミコンにも移植された人気格闘アクションだ。メガCD版の魅力はなんといっても2人同時プレイができることと、6つのステージを完全に再現（スーパーファミコン版では4ステージのみ）したこと。つまり業務用の完全移植がなされているというわけだ。そしてメガCDオリジナルの、タイムアタックモードがついているぞ。物語は、メトロシティを支配する暴力集団マッドギアが、ハガー市長の一人娘ジェシカを誘かい。正義漢ガイ、コーディー、そしてハガー自ら彼女を救出すべく立ち上がる、というもの。



➡ときには武器をとって立ち向かうのだ。
⬇各ステージの最後にはボスがいてはる。

ひたすら殴り、蹴り、

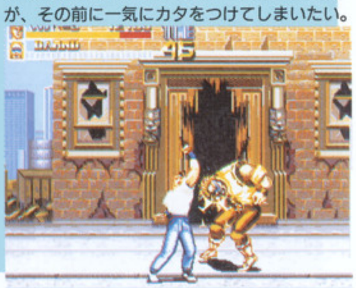
いよいよ悪の巣窟に突き進む…

1st STAGE

まず最初に踏みこむのはスラム街だ。敵の出現数も少なく、意地悪さもほとんどないので、各マイキャラの技や特性などをみておこう。ボスは業界でも屈指のひきょう者、ダムドだ。



⬆ここは地下室。木箱や樽が置かれたおなじみの場面だ。囲まれないように注意しろ。
⬇ボスのダムド。コイツは手下のザコを呼ぶが、その前に一気にカタをつけてしまいたい。



地下鉄に巣くうマッドギア

2nd STAGE

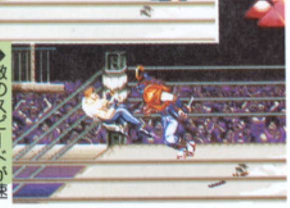


⬅こいつらをぜんぶ倒せば地下鉄は停車する。

地下鉄に乗ってウエストサイドへ行こうと思ったら、マッドギアの面々がやっぱりいた。車内はすでにやつらに占領されていてまたビックリ。ハリウッドとアンドレのタッグチームはやたら強い。ピンチの時は必殺技だ！



⬅闇プロレス会場。相手をのけぞらせてひたすらパンチ。



➡敵のスピードが速いので注意。跳び蹴りで落とせるぞ。

3rd STAGE

血の宴は金網デスマッチ！

ウエストサイドに入るとまず路上マッチ。続いて酒場に入って乱闘だ。ここを抜けると、アンドレにつかまりリングに強制連行され、デスマッチが始まる。ボスは悪夫な警官エディ・Eだ。



⬅酒場での戦い。囲まれないようにくれぐれも注意。



➡アンドレのネックハンキング。このまま落ちてしまうのか。

4th STAGE

炎のうずまく工業地帯！



➡敵が上から落ちてくる。迷わずぶっとばせ。遠慮はするな。

最初の火炎地帯では炎の間を焼かれないよう見切って進もう。次のエレベーターでは、いろんな敵が待ち構えている。注意すべきはナイフを持った3人のエルガド。影を見てよけろ。



⬅広い間合いをとっていても投げられてしまう。ショック。

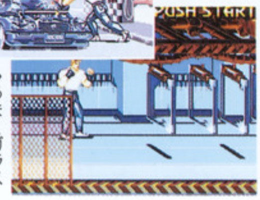
BONUS STAGE

ボーナスステージ

自動車をこわすステージ2後と、ガラスを割るステージ4後のものがある。制限時間内に達成すればボーナスポイントがもらえるからガンバロウ。



⬅ト〇タの車に似ている。かまわず破壊してしまえ。



➡うまくガラスの真ん中にヒットしないとこわせない。

倒す…全6ステージの試練だ

5th STAGE

オカマ、デブ、便所と飽きない

横一直線のステージ。敵が集中して出てくることの多い地帯だ。ニューハーフ、トーア・カマタばりの肥満、ハリウッドなど、色々だ。なかでも肥満とハリウッドの出てくるところで、いかにダメージを少なくするかがポイントだ。ボスはパワフルなアビゲイル。



➡ハリウッドの群れ。ピンチの時には必殺技できりぬけろ。



⬅ハリウッドたちの落としたナイフを利用して倒せ。



➡いっしょに出てきたザコ敵。まとめて相手になってやるぜー

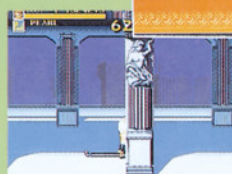
6th STAGE

ジェシカは本当に無事なのか？

最終ステージ・アップタウンだ。攻略法はそれまでやってきたことをさらに徹底するのみ。出てくるのは当然強敵ばかりだ。最終ボス・ベルガーが、そしてジェシカが待っている！



➡落ちてくるシャンデリアに直撃されないように、画面の手前を進むといい。



⬅柱の影にかくされたアイテムがたくさんあるので、くまなく調べよう。

⬇最後の敵ベルガー。コイツを倒せばジェシカを救出できる。お楽しみもあるぞ。



必殺技できりぬけろ!!

必殺技はHPを消耗するのでついついケチりがちだが、ここというところで出さないとかえって大ダメージを受けてしまう。必殺技によるHP消耗の方が経済的なのだ。やっぱり格闘ゲームにはこれだね。

➡重量級の敵でもまとめてふっ飛ばせる。

⬇回復アイテムのあるところなら出しやすい。





⬇最終ステージ。向かってくるドラム缶をかわすのにも必殺技が使える。



魔天の創滅

メガドラ久々の本格RPGここに始動!!

■講談社総研■5月22日発売■8900円■RPG■1人用■8M■B·U

ベーシックな中にも斬新なシステムが隠されている!

斬新1 AI戦闘は成長させてモノになる。

初めてこのゲームに触れた人は、「なんてこのゲームのAIはお馬鹿さんなんでしょうか!?」と嘆くことだろう。それもそのハズ。このゲームのAIは、あなたの戦闘の経験を分析して自分のものとしていくのだ。つまり極端な言い方をすると、初めて敵に遭ったときから防御しかしなければ、AIはバ○のひとつ覚えのごとく永遠に防御しかしてくれない。この戦闘で戦闘コマンドを選ぶことによって初めて、戦闘してくれるのだ。こうなってくると、魔法だって色々使って、どの敵にどの魔法が効くのかということを覚えさせる必要がある。某ゲームの「ガンガンいこうぜ」等のAIの性格は、自分自身の戦い方によって決ってくるということなのだ。

このゲームにおけるAIは、いわば自分自身の分身ということになるのだ!



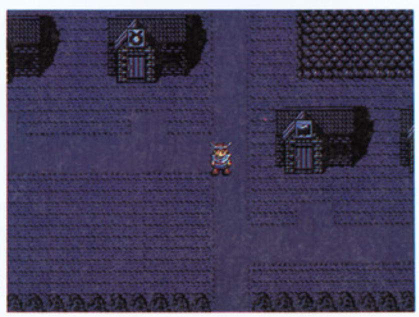
STORY

王家の特別諜報部隊の隊長であるザファン・ウォンロー。ある夜、家路を急ぐザファンは、空を飛ぶ怪しげな生物が雷にうたれ墜落するのを目撃した。雷の落下地点に駆けつけたザファンは、黒く焼け焦げた謎の生物のかたわらに赤ん坊の姿を発見した。抱き上げると背中に小さな羽が生えている。この子に重い宿命を感じ取ったザファンは、その子をアルナスと名付け自分の子として育てる決意をした。それから、16年後。ザファンはモンスターに襲われ命を落とした。アルナスは父の遺志をつぎ、国王の元におもむく。それが、旅の始まりだった――。

斬新2 メガドラRPGでは久々の昼夜の変化(ちょっとベーシック!?)

なんかよーく考えてみるとメガドラのRPGって昼夜の変化ってないような気がしませんか?そもそもRPG自体が少ないわけだから…いやー、それにしてもこれは盲点でした。モニター上でフィールドの色が変化してなんだか感動してしまいました。頭のよい諸君ならもうお気づきかと思いますが、昼間と夜じゃ街の人々の会話が当然違ってくるのです。ということで昼と夜に関連したイベントも起こるわけでして(予想)。何だか妙に新鮮な感動でした。





⬅昼と夜じゃ街の様子は変化する。夜だとムフフなイベントもありそうな予感。

斬新3 ゲームの世界でレンタルが…破産者続出!?

これは便利！　このゲームでは武器がレンタルで借りることができるのだ。イヤー、ゲームの世界もコンビニエンスな世の中になったもんだ。いや、ちょっと待て、借りるということは当然毎月レンタル料を払っていくわけで…。まあ、とにかくこのゲームにはレンタル屋というのがあって高価な武器などをレンタル料を払って借りることができる。支払いの方は、宿屋に泊まったときにレンタル屋の使いの者が来るので彼に支払う。しかし、ここでお金を持っていないと丸裸にされてしまうこともあるのだ。レンタルのご利用は計画的に…。

レンタル屋にて



➡こんな高そうな武器がこの値段で置いてあるなんて！

➡なんと魔法もレンタルすることができる。うれしいな!!

きつい取り立て



⬆喜んでレンタルしまくるのもいいが、宿屋に泊まるたびにきつい取り立てが待っている。まいったなぁ…

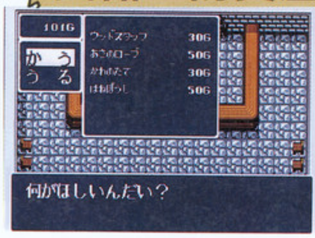
街では色々お買物。レンタル屋には気をつけろ!

道具屋



➡いわずとしれた道具関係を取り扱うお店。薬草や毒消し草をお求めの際は当店へ。

武器・防具屋



➡RPGを永いことやっていても、この店に入るときの興奮は今でも変わらない。

寺院



➡ここでは仲間を蘇生したり、諸々の治療をしてくれる。宗派にこだわりはない。

ゲームの冒頭の部分をちょこっと紹介しましょう。

ゲームをスタートさせると主人公の家から物語は始まる。母親との会話によって、父親が死んだこと、これから北にある城に向かわなければならないことがわかる。

城内、王座の間…。魔物の調査に出て死んでいった父の意志を継ごうと王様に時下談判するが、その前に病気の王妃のために東の山で薬草を取ってきて欲しいといわれる。さっそく薬草を取りに行ったが、途中で山賊に襲われ、意識を失ってしまった。気がつくと城内…。時既に遅く、王妃は息を引き取った。彼の勇気を見こんだ王は、魔物の調査に向かわせたのだった…。



⬆母親との会話から、このゲームは始まる。この会話の中で彼の幼なじみの名前もつけることになる。



➡主人公は病気の王妃のために、薬草を取りに行くことになるが…。



⬅薬草を取りに行く途中で山賊に襲われ自分の未熟さを味わうことになった。



➡気がつくと、城に運ばれていた。彼の勇気を見込んで王様は魔物調査に出すのだった…。



⬅西の街の人々は牢獄に閉じこめられていた。彼を倒して薬草を手にいれた。







ビスケットの缶に入っているビニールをプチプチとつぶすように展開されるワンダーランド。ひまつぶしに行こう！



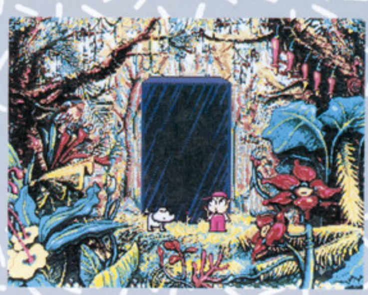
●主人公のスラップ君。もしもし顔やおどろきの表情がかわいいよ。

➡スラップ君の相棒のスティック君なのだ。

セガ■4月23日発売予定■8800円■ETC■1人用■

ギャグ魂1000連発!!ついに完成!!

長らくお待たせいたしました。やっとスイッチが完成したぞ／　簡単に説明すると、世界中のスイッチとコンピューターを結ぶ回線が狂ってしまった。全ての機械をコントロールしているマザーコンピューターを探して、この異常事態を救うのがキミの役目だ。果たして、世界のスイッチを正常に戻すためのスイッチを押すことができるだろうか。企画構想から4年をかけて出来上がったゲーム、ぜひお楽しみいただこう！



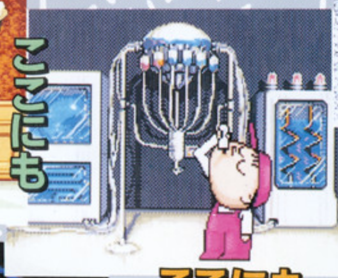
⬅スイッチ押したらこんなジャングルの中に来てしまった。

見てごらん、ぼくらの周りはスイッチがいっぱい！

人は誰でもスイッチを持って生きている。そんなことを考えてしまうこの頃なのです。



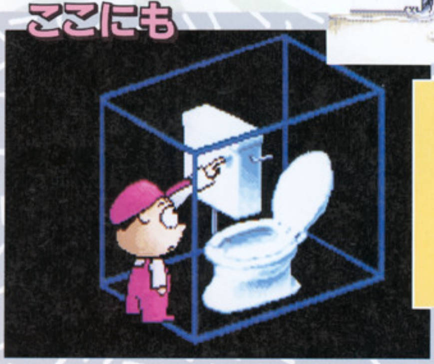
⬅エレベーターのスイッチ。上に行くか下に行くか、ここが運命の別れ道?!不思議な世界への入り口かもしれない。



⬅妙な実験室、試験官の中の妖しい飲み物。コワイゾ。



⬆オイオイ、スラップ君は免許持ってんのかなあ。



⬅トイレのジャ〜ですね、さぁ果たしてちゃんと水が流れるでしょうか。



⬅8ミリカメラのスイッチ、一体何が移るのかな？



⬅迷いこんでしまったテレビ局の中で…。



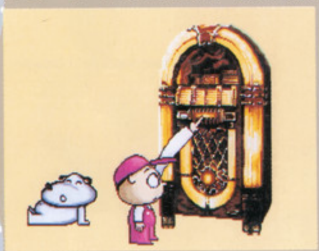
➡未来の子供はこんなふうに勉強するのかもね。

ぼくたちはスイッチなしでは生きていけないだろうな…

生活の中や、心の中、ぼくらの周りには、無限といっていいほどたくさんのスイッチであふれている。それは、ドライヤーから核発射ボタン、心の中のふとした気まぐれや、何かが起こる前のきっかけまで、人間の一生はONとOFFで成りたっているといってもいいくらい。もし、スイッチというものが存在しなかったら人はみんな無感情で無表情、ひょっとしたら生命は生まれてなかったかもしれないよね。少しかたくなっちゃったけど、このゲームを何気なくやってみると、何か警告めいたものを感じてしまう。スイッチを押しながら人間は一体どこへ行こうというのだろう。

スイッチを押したら…ゲバゲバッ

スイッチの画面を使って３コママンガを作ってみました。こんなことが本当にあったら…う〜ん、楽しいかもしれないね。



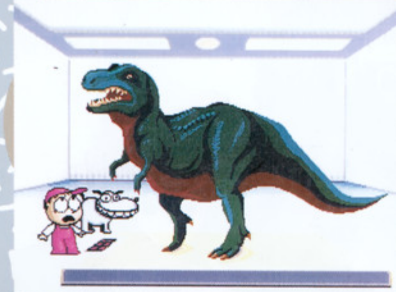
⬆何か曲でも聴いてみようっと。スティック君のリクエストはどんなのがいいんだい?



⬆恐竜博物館にやって来た２人。こんなところにもスイッチだ!! いちかばちかだ、押しちゃえ〜。



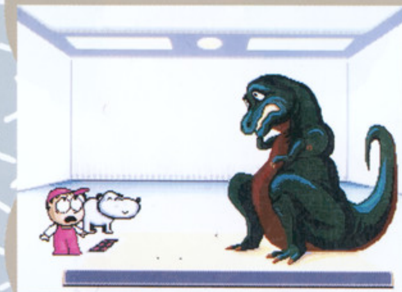
⬆え〜? なにこれ〜? レコードが出てきちゃったよぉ。スティック君、口笛吹いてる場合じゃない！



⬆あっ!! これは恐竜の再生スイッチだったんだぁ。どうしよう食べられちゃうよ、にげろやにげろ。



⬆あ〜あ、こんなんなっちゃったあ。スティック君なんとかしてよお。何でコ〜なるんだまったく。



⬆恐竜君も自分で自分がわからない様子。だってそうだよね、現代と恐竜時代じゃ全然ちがうもん。



スイッチを押しまちがえると…。

たくさんあるスイッチの中で、まちがいスイッチが入っている場合がある。これを押すと世界の心臓部である都市が一つ一つ破壊されていく。さらに、"あなたのせいで" みたいなことが表示されるからたまらない。

世界滅亡への秒読みが始まる!



➡なんと、ぶっ壊れたぁ⁉

⬅ここで自己嫌悪になる。



➡×印はまちがいスイッチ。



⬅構成演出担当の喰始さん。

3月16日、渋谷で行われたこのパーティに出席。あまりに多彩な人物が集まっているので取材どころじゃない？ 音楽の谷啓さんやWAHAHA本舗、などなど一緒に記念撮影までしてもらってすっかりただの人だった。

スイッチ完成記念おひろめパーティー

⬇ステージの上では才能あふれる人々が単なるどんちゃん騒ぎを展開していた。スラップ君の声をやっている白石冬美さんや、人間疑音のケント・フリックさん、WAHAHAの人々、谷啓さんらが大々的に集合。ショータイムもあって楽しい一日だった。



乱馬は私のものよ！

メサイヤのメガCD第一弾は
らんまのデジコミだっ！



待望のらんま1/2～白蘭愛歌～。メガCDオリジナルストーリーに加えて、戦闘シーンを交じえつつ3章構成で進む展開はメサイヤならでは。戦闘シーンの攻略も交じえてさっそく紹介しよう。

RANMA NIBUNNOICHI らんま1/2 ～白蘭愛歌～

びゃくらんあいか

特製オリジナルテレカ入り

■メサイヤ■4月23日発売予定■8300円■アドベンチャー■1人用■

INTRODUCTION

このところ奇妙な事ばかりが起きる天道町。良牙、ムースに加えて玄馬までもが行方不明になっているのです。一癖も二癖もある彼らのコト、大して気にも止めず生活を送っていた乱馬たちでしたが……メガCDオリジナル版らんま１／２～白蘭愛歌～の序盤ストーリーはこうだ。ここの部分はデモにて再現されているので、気になるファンも多いんじゃないかな？　ずいぶんシリアスなデモで始まる今回のらんまワールドは、謎のオリジナルキャラクター：南条ありさの登場で急展開していく。彼女の目的は何なのか？



⬅下校後、突然乱馬とあかねにデートを迫る早雲。アップは勘弁して～！



⬅節操のない九能。あかねと乱馬（女）に交際を迫るが…

完全オリジナルストーリー！ リキの入った仕上がりの 乱馬ワールド!!

今回で2度目の登場となる「らんま1/2～白蘭愛歌～」。今まで他機種でらんま関連のソフトを制作してきたメサイヤだけに、るーみっくファンならずともメガCDマニアは当然注目しちゃうよね。

さて、作品の出来に関して言えば不満はまるでナシ。シネスコサイズの画面でグリグリ動くキャラに加え、声の方もアニメと同じ声優さんが担当しているので違和感はない。発売直前の今回は、中盤までと初公開の戦闘シーンをお届けしよう。



メガＣＤ版オリジナルキャラクター

南条ありさ

どことなく暗い影を持つ彼女、こう見えても南条家の当主を務めるお嬢様なのだ。ちなみに声優さんは、ちさタローこと横山智佐が担当している。





⬆毎度ドタバタの天道家だが、今日はなびきの様子がどこかへン。乱馬の変身体質を直す呪泉郷研究所の情報を持ってきたのだ。

戦闘の心得





攻撃方法は3つ！

突く！ 拳を突き出し、相手をぶちのめそう。相手の必殺技に対して有効だ。

蹴る！ 足を使ってのスピーディな蹴り。相手の突き攻撃に対して使おう。

必殺技！ 相手が蹴りによる攻撃を仕掛けた場合は、必殺の飛竜昇天破を炸裂しろ！



とかく単調になりがちなデジコミのゲーム展開だけど、このソフトは戦闘シーンを要所に組みこむことによってそれをカバーしている。コマンド入力で進む戦闘は、本編と同じフルアニメーション。邪魔なヤツラは叩きのめせ！



必殺！飛竜昇天破!!

⬅敵の攻撃をいくらか食らったら、気合を充満させた攻撃が可能になる。ここ一発のチャンスを生かせ！



気合い一閃で逆転だ

叩きのめせ！





呪泉郷研究所!? 南条デートセンター!? 一体どっちなんだ!?

シャンプー登場



⬅中国から乱馬を追って来たシャンプー。彼女もまた、猫に変わる変身体質だ。

くじけるな、あかね!

➡右京とシャンプーに乱馬を連れていかれてしまったが、やっぱり気になるあかね。もっと素直になれば…





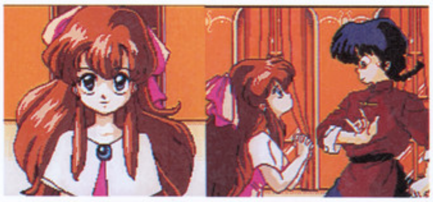
⬅館に入った面々を待ち構えていたのは、所長と名乗るこの男。人をくった名前、ヤバそうな雰囲気……

私、当センターの所長の二重格人と申します

家の前でウッちゃんこと右京に会った乱馬は驚く。なびきと同じく、乱馬の変身体質を直せる場所の話を右京が持ちかけてきたのだ。あかねを置いて早速その研究所へ急ぐ乱馬。途中でシャンプーにも声をかけ、３人で研究所に向かうのだが、やっぱり乱馬が心配なあかねはコッソリ後をつけてくる。

巨大な屋敷に入った３人の前に所長と名乗る二重格人（ふたえ　かくと）が出て来た。変質体質を直せと迫る乱馬だが、ここは格人が言うには南条デートセンターらしい。

とりあえず奥へ、と通された３人の前に、当主の南条ありさが姿を現わすが……。



ありさ登場…しかし……





何しやがる?!



落ちます

⬅話が違うと迫る３人に、勘違いしたありさがご乱心。



こいつは一体!!





あかねまで!!



⬆何もかも突然のことだった。水をかけられ女にされ、右京とシャンプーは落ちてしまい、不意を突かれた乱馬は気を失ってしまう。倒れゆくあかねを見ながら……（第一章・終）

ここは一体どこなんだ!!

➡目が覚めると乱馬の隣には、なぜかあかねが…。ケンカはやめて、ここがどこなのか早く確かめなきゃ。





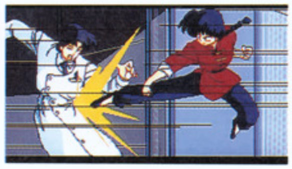
⬆どうやらここは研究所の地下らしい。シャンプーはいいとして、なんで良牙にムース、玄馬までいるんだ？　ますます物語は混乱するが、まずは出口を見つけなきゃ。

ウッちゃん、何やってんの…？



⬅ウッちゃんが見つかったのはいいけど、このお客さんは何なの？

こんな所で商売している場合じゃないよー、ウッちゃん。えっ、この人達は研究所の所員さん？　出口もすぐそこ!?　だが、そうは問屋がおろさない。ここから先は君で確かめよう！



⬅突然現われた格人だが、少し様子が変だ。とにかく、俺たちのジャマをするなーっ！

立ちはだかる良牙!



⬅乱馬に再戦を迫る良牙。上等だ、返り討ちにしてやるぜ！

➡上に上ってきた一行だがあかねの姿がない！　いったいどこに行ったんだ。



あかねが消えた…



⬅乱馬たちの前に再び立ちふさがる格人！　そしてその後ろに控えている奴は？

➡ついにクライマックスを迎える。乱馬の前に、突然現われたなびき！　おめーはいったい何を考えてるんだ？



なびきの目論見とは？



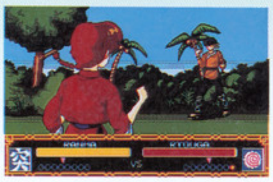
最後に

メサイヤのらんまシリーズの特徴として、このパスワード機能が上げられる。そう、隠しモードの存在だ。見つけた人は、ぜひ本誌メガバズーカまで送ってほしいな。



ノーダメージで勝てるぞ!

敵が出現したら、まず攻撃方法を決めるゲージに注目してみよう。なるとマークで隠される前、その一瞬に見えたのが相手の攻撃方法だ。突きには蹴り、蹴りには必殺技、必殺技には突きを叩き込もう。慣れたらノーダメージで完勝も可能になるぞ。



VSぷよぷよ!



VSムース!



そして更に…

MEGA STORM

幻影都市

ILLUSION CITY

『幻影都市』は『サーク』シリーズでおなじみの、マイクロキャビンから発売されるRPG。サイバーパンク的要素と魔物がはびこる伝奇的要素がミックスされた、独特の世界観に注目!

■マイクロキャビン■5月発売予定■7800円■RPG■

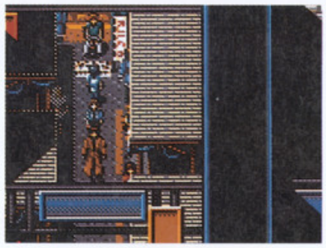
最新RPGはサイバー+伝奇で決まり!

パソコンからの移植ソフト、サイバー超伝奇RPG『幻影都市』。謎の地殻変動による崩壊から、20年を経た香港が舞台になっているこのゲームは、これまでのRPGとは雰囲気が違う。それは『ブレードランナー』などのサイバーパンク的要素に、夢枕獏や菊地秀行といった人気作家が描くような伝奇小説的な要素をプラスしたという独特の世界観を持っているからなのだ。

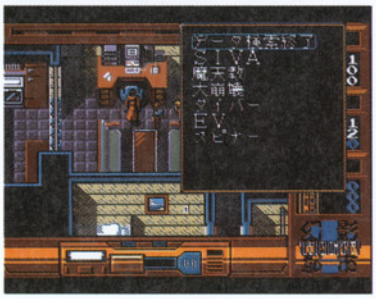
システムはきわめてオーソドックスなものが採用されている。この中にもその独自の世界観が生かされているぞ。ゲームの展開もストーリーを重視したものになっていて、要所要所で挿入されるイベントで『幻影』の世界にひたることができるのだ。



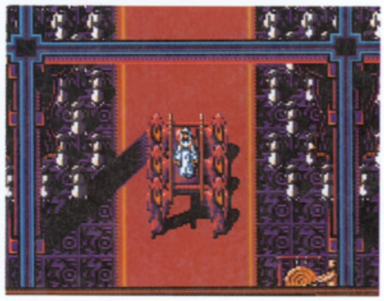
⬅欲望と退廃、快楽と絶望に支配された崩壊後の香港の町を、人々は「幻影都市」と呼ぶ。



⬅「ブレードランナー」などでもおなじみの、ジャンクショップでいっぱいの通りもあるぞ。



➡天人の自宅には対話型コンピュータ端末がある。このへんもサイバーな感じ。



➡アヤしい世界にはアヤしげな宗教がつきもの。例外なく、この魔天教のウラにもアヤしげな組織がありそうだ。



STORY

謎の地殻変動による崩壊から20年を経た、202X年の香港は、国際情報企業集団「SIVA」の手により復興しハイテク都市となっていた。だが下層区域=アウターに住む人々は、どこからか現れた異形のものに悩まされていた。そこで下層区域のダウンタウンでは人民警察の退魔特別攻撃班と退魔掃討業者(通称ダイバー)を使って魔物を撃退していった。

退魔特別攻撃班の主任である美紅はハイウェイを愛車のミニで走行中、路上に倒れる少女を発見した。少女を助けた美紅は追手らしき連中をまき、腕利きのダイバーであり、幼なじみの天人のアパートへ逃げこんだ。少女を追っていた者は下層区域一帯に膨大な信者を持つ「魔天教」の私設兵隊「黒刀(ハイタオ)」だった。その少女=ホウメイは、姉のシャオメイを天魔教八部衆の南天リーにさらわれたという。この事件をきっかけに、天人は己の出生の秘密に迫っていく………。

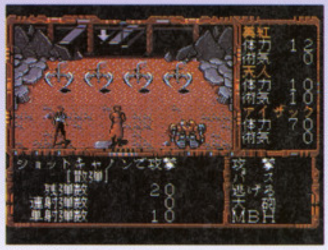
CHECK 細かい演出に目をみはれ!──イベント

『幻影都市』ではゲーム中にビジュアルシーンが挿入されることはほとんどない。かわりにイベントが起こると画面内のキャラクターがちょこまかと細かく動きまくるのだ。この演出はハッキリいってかなりインパクトがあるぞ。通常の大きさのキャラクターがイスに腰かけたり、タバコを吸ったりする。まるで演劇のようで見ていて楽しいのだ。これは一見の価値あり!



CHECK アニメしまくるリアルなバトル──戦闘

戦闘シーンではキャラクターの背後から見る形になっている。だから、当然キャラが行動すればアニメーションするし、敵キャラもけっこう動く。さらにキャラクターのアクションもかなりリアルに描かれており、武器の種類や攻撃方法ごとに違ったアニメーションが用意されているのだ。また武器の種類も拳銃、マシンガンからナイフまでと多種多様だぞ!



⬅戦闘シーンは、この通りキャラクターの後ろから見る方式。けっこう緊張感があるのだ。



⬅攻撃方法によって異なるアニメーションが用意されているのだ。それ、気功弾!

CHECK 主人公からNPCまでみんな個性的──キャラクター

このゲームのキャラクターはみんな魅力的。主人公の天人、美紅をはじめ、そこらのNPCに至るまでみんな個性的なのだ。主要キャラクターの性格もわかりやすいし、雑多なストリートにたむろする住人も会話するとキレたヤツラばっかりでおもしろい。敵にあたる魔天教のキャラクターもきちんと描かれているから、好みのキャラを探すのも、また楽しいぞ。

天人(ティエンレン)

下層区域(アウター)のダウンタウンを本拠とし、デンジャーゾーンで退魔掃討業を行っているダイバー。銃器の扱いにたけており、気功術も使いこなす。その出生はすべて謎に包まれており、幼い頃から美紅と共に老師のもとで育てられた。

⬇➡『幻影都市』の主人公。腕利きのダイバーとしてダウンタウンで知られている天人。その出生には重大な秘密が隠されているようだが………。









⬇⬅『幻影都市』のヒロイン。民警退魔特別攻撃班主任の肩書きを持つ、男勝りの婦警さんだ。天人に気があるみたいなのだが、本人は否定。



美紅(メイファン)

下層区域のみを管轄とする、人民警察の退魔特別攻撃班の主任を務める婦警。妖斬糸と呼ばれる特殊な金属製の糸を使った戦闘を得意とする。仕事柄、幼なじみの天人と組むことも多々あるが、そのたびにトラブルが大きくなってしまう。

ホウメイ

魔天八部衆の南天リーに、双子の姉のシャオメイをさらわれたことから過酷な運命をたどるようになる。本来は明朗闊達で行動的な元気少女である。



老師

一見するとただのスケベジジイだが、独自の気功術をあみ出した天人の師匠。年齢を感じさせないほどの強さを持っている。本名はシュウという。



南天リー

崩壊後に魔天王に選ばれた、魔天八部衆の筆頭。常人をはるかに超える肉体を持つ上、「火」のダーサの術を体得している。感情を表に出さない戦士。



００７・ジェームズ・ボンドがリアルなアクションで敵を撃つ！　００７映画をほーふつとさせるカラクチアクションゲームの登場だ！

テンゲン■５月14日発売■6800円■アクション■１人用■4M



JAMES BOND 007 THE DUEL 007・死闘

007、ジェームズ・ボンドの死闘が始まる！

イギリスの情報部（MI6）きっての敏腕情報部員ジェームズ・ボンド。彼は任務遂行のためなら、殺人をも許される00（ダブルオー）ナンバーの持ち主。ジェームズ・ボンド、007といえば、天下のCIAをはじめとする各国情報部ですら、一目おく存在だ。今回の彼の任務は、敵に捕らわれたボンドガールを救出し、敵の基地を爆破、そして無事に生還することだ。敵も当然、ボンドの登場を予測し、厳重な警備体制をしいている。しかも、あの強敵ジョーズやブギーマンまでもボンドの前に立ちふさがる。007（ダブルオーセブン）、ジェームズ・ボンドの死闘が今始まる。



➡００７（ダブルオーセブン）の死闘の舞台の全ぼうが、今あきらかになった。





捕われの美女を救い出せ！

⬆ボンドガールを助け出すと、イロっぽいポーズが見られる。



⬇ボンドガールを助けだした後は、爆弾を仕かけ脱出するのみ。時間切れに注意だ。

爆弾をセットしろ！

Mission 1 敵船舶を爆破せよ！





⬆ジェットパックで敵基地へ侵入！

⬇ジョーズはこの位置で足を狙って攻撃するのがポイントだ。



おなじみジョーズの登場

⬇爆弾を仕かけた後は脱出路をさがしだせ！



Time Limitがせまる

脱出！

最初から厳しい敵の攻撃！

このゲームは、敵の攻撃やトラップのたぐいが最初からかなり厳しいものになっている。ちょっとジャンプする位置を間違ったり、よけるのが遅かったりすると、すぐダメージを受けるぞ。



⬅油断は禁物。すばやくよけろ。

スパイの最後は悲しい…

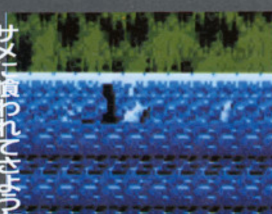
スパイの死に様は、その行動とは対称的に地味であり、時にはこっけいですらある。そして、その運命はさすがのジェームズ・ボンドですら変えることはできない。後は、ぶざまな死体をさらすことのないよう、祈るだけである。

⬇落し穴のトラップにひっかかり、串刺し。いと悲し。



落とし穴にFall Down

サメに喰われてさようなら



⬆海中でサメに襲われ、海のもくずと消えさるのであった。

Mission 2 敵要塞を破壊せよ！

007

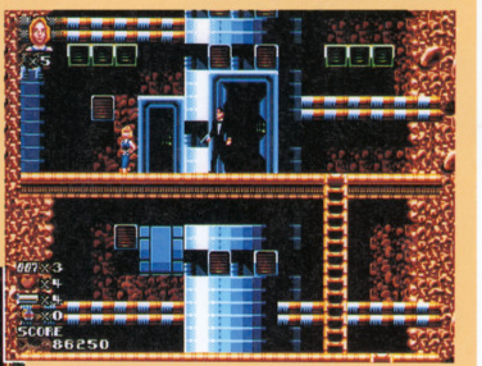


ジェームズ・ボンド2つめの任務は、敵の森林要塞に捕らわれたボンドガールを助け出し、要塞基地を破壊することにある。敵はブードゥーの呪術師ブギーマンを繰りだし、ボンドの行く手を阻もうとしている。さらに開発が終わったばかりの最新メカも配置されているとの噂。ボンドは、無事任務を達成できるのだろうか……。こんなバックストーリーを持つミッション2。ボンドガールの隠れ場所も前回とは異なり、なかなか見つけにくい場所になっている。木の最上部にあるほこら、地下奥深くにある地下室などその場所はバラエティに富んでいる。画面のすみずみまで探索の足をのばさないと全員を救い出すことができなくなるぞ。また、このエリアはかなり広いので、途中にあるアタッシュケースを必ず見つけだし、取っておかないと、ホントにツラい戦いが待っている。戦いはまだまだ続く。体力の温存が必要だぞ。



ちょっとのミスが命とり

⬅おもわぬ所に落し穴がある。画面をよく見まわして、慎重に行動しよう。油断は死につながるぞ。



⬆このエリアは思わぬ所にボンドガールが捕らわれている。マップ上をくまなく歩き、ボンドガールをすべて救出しよう。見つけ残しは厳禁だぞ。



➡ブギーマン登場！呪いをかけられないようにしゃがんで銃を連射しよう。

⬅木から木へ移動する007(ダブルオーセブン)。このエリアではこんなシーンがいくつも展開される。この状態の時は攻撃することができないから充分注意しよう。





⬅アタッシュケースを取ると、体力が全快し、マガジンも補給される。

敵巨大メカを倒せ！

ボンドの前に立ちふさがる敵巨大メカ。グレネードを連発して、攻撃してくるイヤな奴だ。こいつは前進と後退をくりかえしてくるが、その動きに惑わされず、一定位置で攻撃をくりかえそう。カタい敵ではあるが、コツさえつかめば楽勝で倒せるハズだ。



ここがPOINT？

このエリアを進んでいくために必ず通らなくてはいけないのが、ココ。送風口の上へ昇る風を利用して、高く遠くへジャンプするという場所だ。うまくタイミングをはかって一気にジャンプしよう。



⬆まずは通風口めがけての小ジャンプだ。

⬇さらに風を利用してより高くジャンプ。

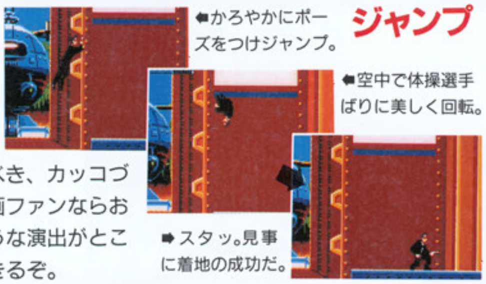
⬆そして、遠くへおもいきって跳べ。

⬇みごとに着地成功。驚異の大ジャンプの終了だ。

キャラクターの動きがとってもリアルだ！

このゲーム最大のセールスポイントといえば、主人公ジェームズ・ボンドその人のリアルな動きだろう。1つ1つの動作にボンドらしさともいうべき、カッコづけがなされている。007映画ファンならおもわず、ニヤリとするような演出がところどころに見ることができるぞ。

ジャンプ



⬅かろやかにポーズをつけジャンプ。

⬅空中で体操選手ばりに美しく回転。

➡スタッ。見事に着地の成功だ。

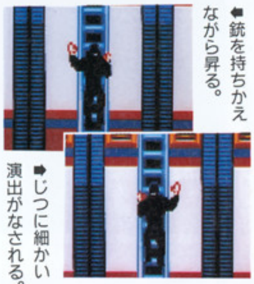
Hit&Away



➡敵の様子をうかがって……。

⬅危なくなったら身をかくせ。

階段おり



⬅銃を持ちかえながら昇る。

➡じつに細かい演出がなされる。



熱砂舞う中東の砂漠地帯
に現れた攻撃ヘリ、それが

デザート ストライク



■EAビクター■4月23日発売予定■ 8M
■8900円■シューティング■

ウインチ、機関砲、ロケット、そして地対空ミサイルを駆使して戦うシューティング。ただ敵を叩くだけではなく、奥が深く芸の細かいストーリーが展開される。

砂漠を制するのは正義か？その運命はいかに…

中東の小国にて……クーデターによって政権を掌握したテロリストのリーダーキルババ将軍は、自分に敵対する勢力をつぶしついには大統領の椅子まで手に入れた。…そして世界は恐怖した。この事件を重く見たアメリカ合衆国大統領は、早急に事件を解決するために特殊攻撃ヘリ部隊に作戦を発動、事態の収集を試みた。任務は砂漠に散らばる味方兵士の救出や各目標物の破壊、各シナリオに用意されるミッションを全てクリアすることだ。

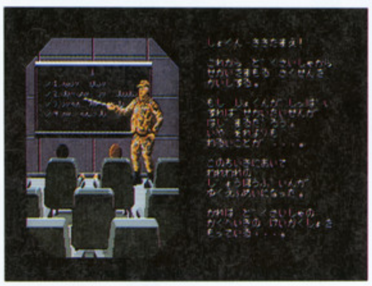


⬆う～んなんともいえない中東の雰囲気をかもしだしてるねぇ。いかにもって感じ。



⬇クーデターの首謀者、キルババ将軍。この国の将来はいかに…。

ブリーフィング（作戦会議）



⬆作戦の全容が明らかにされる。作戦に失敗して反省会などくれぐれもないように。



⬆各地に散らばる行方不明の仲間たちが君の助けを待つ。



⬅彼はF―15のそばで救助を待っているぞ！

ここで話される内容は大変重要である。作戦指令官はミッションを達成しやすいように、作戦を組み立てているのである。ここで説明を受け、発進した後さらに再認識し、敵をよく知ることが肝心である。

彼等をまつ危険な任務とは!?

ミッションを遂行するにあたって、順序に関して注意を払うことが必要である。なぜなら敵の施設を順序通りに叩くことによって、相乗効果をあげることができるからである。さらに、攻撃目標へ向かう途中などで味方兵士を助け、自機を修復させながら進むといい。

攻撃目標1:レーダー



⬆ここをつぶすことによって敵の警戒網がせばまり、敵弾の命中率が下がる。そのため、最初の目標に選んである。

攻撃目標2:発電所



⬆敵、対空砲の連射能力を落とすためにここを叩く。対空砲の死角から近づけば簡単に破壊できるであろう。

ワンポイント

ここではデザートストライクをPLAYするにあたり、気になったことやこれはイカンということに触れておこう。



⬅あいた〜!! 独裁者の部下はつらいよね。可愛そうなムアマール君。



➡味方機が墜ちている! 行方不明で捜索中のパイロットのものでは? ちなみにここはマップの最深部だ。

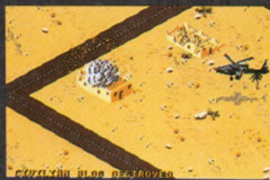


⬅地上に降りる時はなるべく人を積んでおこう。民間人や捕虜も回復のたしになるのだ。



➡おお!! こんな小さな人までちゃんと表現されているなんてすごい。





⬅⬅こいつぁ〜いけない。思わずアイテムまで撃ってしまった。無駄弾を撃つなよ〜。

敵キャラファイル

この作戦の妨げとなる敵部隊は、一歩兵から機関砲、さらにはミサイル車両と多種多様だ。下のファイルの他にも多々あるので注意してほしい。特徴や対処法を記しておくので参考にしてもらえるだろう。ただ、よけいな戦闘は避けた方が無難ではある。



⬅AAA
初期によくみかける。遅いので軽く旋回しながら機首を敵にあわせて撃て!



➡RAPIER
射撃間隔が長いため、先に一発撃たせてからこちらの攻撃へと移ろう。



⬅M3VDA
いつの間にか出現して囲まれているという事態になる前に片っ端から叩け。



➡ZSU-23-4
一度に何発もくってしまうほど厳しい攻撃をしかけてくるイヤなやつ。

攻撃目標4:戦闘指令所



⬆ついに見えた! 慎重にかからないとたちどころに落とされちゃうぞ。



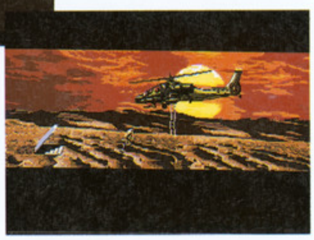
⬆このやぐらがくせもの。必ず叩いておかないと痛〜いめに…。

最終攻撃目標である戦闘指令所は、最も防備が固いといえよう。指令所を囲むやぐらからの弾幕は、このミッション最大の脅威であるといえる。ここは確実に銃座をつぶしてから攻めるとよい。敵指令官を撃たないように、銃撃は細かくしぼって撃つことが肝心である。いよいよ作戦終了間近だ!





⬆こいつが敵の指令官。せいぜい傷めつけて、機密をはかしてやろう。



➡かっこいー! ついに味方のシークレットエージェントの救出成功。

攻撃目標3:飛行場



⬆まず、空港周辺の対空砲やミサイルを撃破しておけばここも問題はない。

マップ上に弾薬や燃料は表示されるがそうでない物もある。そのいくつかを紹介しておこう。他にもまだあるが、特に必要とされるものを出しておく。使い時を常に考えるように。



○ アーマーリペア

⬅アーマーを完全回復してくれるすぐれものである。



○ 1UP

➡ご存知1UP。各マップでも、ぜひ見つけておきたい。

作戦のゆくえは…



⬅トホホ… 作戦は失敗に終わった。これで今度は救助される身に…。

➡やったぜ!! 作戦成功だ。次もこの調子でガンガンいくぜ!



LHX アタック

■EAビクター■5月21日発売予定■8900円■フライトシミュレーター■1人用■8M

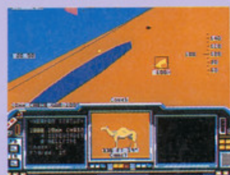


EAビクターがはなつ、フライトシミュレーター第2弾が、いよいよジェネシスより移植される！地形や動植物にいたるまで、すべてをポリゴンで表現する高い技術力が君を魅了する日も近い!!



アメリカ軍最高機密へ

EA AIR FORCEシリーズ第3弾と銘打ったこの作品、アメリカが現在開発中の戦闘ヘリを題材にしているのだ。LHXとは、実験軽量ヘリコプター(Light Helicopter eXperimental)の略。舞台となるのもリビアやベトナム、旧東ドイツといった実在の場所ばかり。すべてが実在のデータを元に作られているので、よりリアリティあふれるゲームになっているのだ。しかし、だからといって尻込みする必要はないぞ。難易度の設定は5段階まで可能だし、何よりも戦闘そのものをエンジョイするためのソフトなのだ！



⬅ラクダも標的になるけど、かわいそうだから見逃してやれよ！



➡視点を変えてみると、LHXがかっこよく飛行するのを見ることができるぞ。

極秘任務を遂行するのだ！

自機は、LHXと米国主力戦闘ヘリ・アパッチのどちらかから選べる。命令書と地図を渡されたら、目的と場所をしっかりと把握しよう。任務の内容は、敵航空基地の破壊や捕虜の救出、味方への物資補給などいろいろ。装備は、20ミリ機関砲と対空ミサイル4発、対地ミサイルが8発。これで敵をなぎ倒しつつ、ミッションをクリアするのだ。



⬅映画でも有名なアパッチ。これに乗りこむこともできる。



➡この地域で、いくつもの任務をこなすのだ。



⬇離着陸は飛行場の滑走路なのだ。

オリジナルキャラを育てよう！

このゲームは、パイロットに自分の名前を登録できるのが大きなウリ。最初は二等兵だが、たくさんの任務をこなしてポイントを集め、大佐をめざすのだ！



⬅英語でわかりにくいけど、発売する時には、ちゃんと日本語になるから安心してくれ。

勇者の証はこれだ！

昇進とは別に、素晴らしい働きをした者には勲章がもらえるぞ。激しい戦闘の末に帰って来た者や、敵のヘリを6機撃墜した強者などに送られるのだ。

パープルハート



グッドコンダクト



エアーメダル







チョッパー
リがついに飛び立つ!

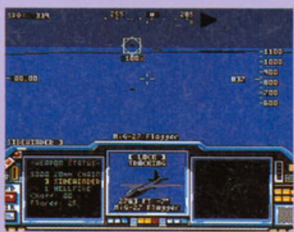
基地から目的地までは敵がうようよ。主に戦車や対空車両なのだが、中には敵のヘリやMIGも混じっている。こいつらは、ほっとくといつまでも追いかけてくるので、サイドワインダーで確実にしとめよう。その他の敵は、止まったりしないかぎりは平気。恐れることはない。あと味方もこの地域で戦っていることを忘れないでくれ。間違って撃つなよ!



⬆旧ソビエト製の戦車。対空兵器は持ってないけど油断は禁物だぞ。



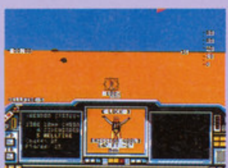
⬆同じく旧ソビエト製の対空ミサイル・ゲインフル。こいつの一撃は要注意!



⬆一番の強敵は、このMIG-27・フロッガー。とにかく動きが素早いのだ。

迅速に作戦を完了させせろ!

目的地に着いたら、直ちに任務を遂行することが大切。ミッションによってその目的は様々だが、最も注意が必要なのが捕虜の救出だ。救出に手間取っていると、MIGが背後から忍び寄ってくるかもしれないぞ。迅速かつ確実に任務を完了させよう。



⬆ミッションクリアのターゲットには"GOAL"とでるぞ。

武器は途中で入手!

武器には弾数の制限があるので、節約して撃っていても、無くなってしまう時もある。そんな時、砂漠に置き去りにされた小さな箱を手に入れてみよう。この中には、ロケット弾やTOWミサイルが入っているのだ。敵が忘れていった物かもしれないぞ。



⬅箱の真上で高度を下げると自動的に回収する。でも、この時が一番危険な時でもある。

二人で協力するのだ!

2P側にコントローラーを接続すると、2人で協力することができるぞ。1P側がパイロットで2P側がガンナー(射撃手)。パイロットがヘリを操縦し、ガンナーが攻撃するのだ。2人の息がぴったりと合えば、素晴らしい成果をあげることができるぞ。



⬅写真では分からないだろうけど、攻撃はすべてガンナーに任せているのだ。





PHOTO提供/株式会社エアワールド

※画面写真はすべてジェネシス版です。

地球の平和はボクが守ろう!!

ウルトラマン





■マーバ■４月９日発売予定■5800円■アクション■4M

メガドラに帰ってきたウルトラマン

ウルトラマンが帰ってきたといっても、決して『帰ってきたウルトラマン』の話ではない。スーパーファミコン、アーケードで人気を博したあの『ウルトラマン』が、ついにメガドライブに移植されるという話だ。

ゲームシステム、内容、グラフィック、どこを取ってもパーフェクトに移植されているのが嬉しい。しかも、お値段のほうはスーパーファミコン版よりもお手頃な5800円ときたもんだ。

欲をいわしてもらえば、対戦プレイができるとか、ちょっとしたオリジナリティーが欲しかった。でも、これだけ低コストで技も豊富、動きも滑らかとなれば十二分に満足できるソフトといえよう。

とにかく、スーパーファミコン版のウルトラマンを横目に見て羨ましいと思っていたメガドラユーザーにとって、今回の移植は超ラッキー。ガマンした甲斐があるというもんだ。



⬅こういった原作に忠実なシーンも、SFC同様ちゃんと入っているのだ。

おのれのアクションを理解せよッ!

岩石落とし



怪獣を持ち上げて、一気に地上へ叩きつけ、大ダメージを与えることができる。フトコロに潜りこむとかけやすい技だ。

ウルトラキック



ウルトラマンの特殊な間接構造が産み出す必殺キック。連続攻撃が利くので、相手を寄せつけずに戦う場合に有効だ。

ウルトラパンチ



インド象50頭分のパワーを持つ必殺パンチ。威力は小さいが、敵を間合いに入れずに攻撃することができるぞ。

ウルトラチョップ



超接近戦のときに繰り出す強力チョップ。与えるダメージは小さいが、連続攻撃ができるので、かなり重宝する技だ。

急降下キック



接近戦を得意とする敵に対して有効な技。敵に与えるダメージが大きく、遠距離から攻撃できるのが特長だ。ゲーム中一番使える技なのだ。

急降下チョップ



急降下キックと同じで、敵に大ダメージを与えることのできる大技。ただし、間合いの取り方がけっこう難しいぞ。

ウルトラバリアー



必殺光線のエネルギーを消費するが、手から発したエネルギーで光の壁を作り、敵のあらゆる攻撃をはね返せるのだ。

前転



地面を回転しながら進行方向に進む。敵のフトコロに潜りこんでの岩石落としや、ウルトラチョップといった基本技を使うときに多用する。

後転



バック転しながらうしろに下がるアクションだ。敵の光線技やジャンプ攻撃を避けたり、間合いを素速くとるのに使う。

トドメはスカッと必殺技で決めよう!

スラッシュ光線



敵に与えるダメージは小さいが、低エネルギーで連続発射が可能な破壊光線だ。

アタック光線



両腕の間にエネルギーを導き、右腕からスプリング状の光線を放射するのだ。

ウルトラスラッシュ



別名・八つ裂き光輪。スペシウムエネルギーを光のカッターに変えて放射する光線。

スペシウム光線



超強力な白色の熱光線。弱った怪獣を唯一倒すことのできるフィニッシュ技だ。

怪獣3分クッキングメモ

ここでは、ステージ4からステージ9までの怪獣の攻略法を紹介するぞ。ちなみに、ステージ1～3の怪獣は、前転で近づき、岩石落とし&チョップで簡単に倒せる。



ステージ4 ブルトン

ブルトンを相手にするときは、とにかく離れないように気をつけること。相手が体当たりしてきても、とにかくピタリとくっついていよう。あとはひたすらウルトラチョップで攻撃すれば、短時間で倒すことができるぞ。



⬅ブルトンの怪光線をくらったら、急いでⒶボタンを連射しろ! 放っておくと、いつまでたっても動けないままなのだ。



ステージ5 レッドキング

あまり離れすぎていると岩を投げてくるので、間合いはできるだけ近くに取った方がいい。そして、相手がシッポで攻撃してくる前に、前転でフトコロに潜りこみウルトラチョップ&岩石落とし! これだけで簡単に倒せるのだ。



⬅レッドキングのシッポ攻撃はやっかいだが、怖がらずに接近戦に持ちこめ。フトコロに潜りこんでの岩石落としが有効だぞ。



ステージ6 バルタン星人

コイツとの対戦は、とにかく接近してチョップ&岩石落とし。離れていると、分身したり手から火の球を射ったりとやっかいなのだ。それとジャンプ攻撃をしても、回転ジャンプで逃げてしまうのでやるだけムダだぞ。



⬅バルタン星人が分裂した場合、間に挟まれてしまうと、両方から攻撃を受けることになる。急いでジャンプで逃げるのだ。



ステージ7 ゴモラ

ゴモラは接近するとシッポ攻撃、離れると突進攻撃とオールレンジの攻撃を仕かけてくる。こういった攻撃をすべて避けて有利に戦いを進めるには、接近しないで急降下キック、または急降下チョップの連発が有効だぞ。



⬅ゴモラのシッポ巻きつけ攻撃は、ブルトンの怪光線と同じ。Ⓐボタンを連射しないと、いつまでたっても逃げられないぞ。



ステージ8 メフィラス星人

ジャンプキック、光線技、投げ技、キック、チョップと多彩な攻撃を仕かけてくる。しかも、動きが速いので、離れて戦うとなかなか攻撃できない。多少のダメージを覚悟して、フトコロに潜りこんでの連続・岩石落としが効果的だ。



⬅メフィラス星人がジャンプ後姿を消したら要注意。ほとんどの場合、急降下キックしてくるので、すぐに後転で逃げよう。



ステージ9 ジェロニモン

なかなか接近させてくれないからといって、離れて戦うのは禁物だ。前転を使ってフトコロに潜りこみ、ウルトラチョップの連続か、岩石落としを仕かけよう。離れて戦うと、恐怖の無重力プレス? を吐くので要注意だ。



⬅このブレス攻撃をくらうと、空中に放り出されて大ダメージを受けてしまう。間合いを覚えてジャンプ攻撃をするといい。

MEGA STORM

藤子不二雄Ⓐの笑ゥせぇるすまん







あなたの心の隙間をお埋めします。

ちょっと変わった大人のアニメ「笑ゥせぇるすまん」がメガCDのアドベンチャーとなって登場！
あの喪黒福造の高笑いがあなたのお部屋でいつでも聴くことができて幸せですな。ホーッホッホッホ…。

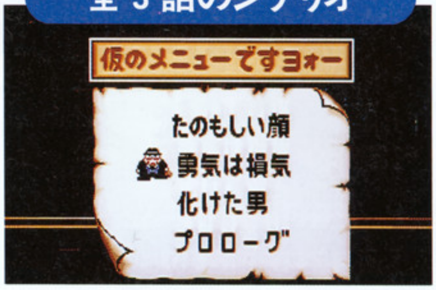
■セガ■6月発売予定
■価格未定■アドベンチャー■

これはすなわち良質のアドベンチャーゲームですな…。

ゲームというのは、だいたいにおいてハッピーエンドのケースが多い。アメリカ娯楽映画的といえるだろう。しかし、このゲームの原作となる『笑ゥせぇるすまん』はハッピーエンドがないといってもよい。だが、このゲームの場合マルチエンディングという手法が用いられているため、そこには少なからず救いがあるようだ。

ちなみにこのゲーム、基本的には画面上に現れるカーソルを動かして進めていく。シナリオは全3話。誰でも簡単に末長く遊べるシステムとなっている。もともとコンパイル制作だしね。

全3話のシテリオ



シナリオは全3話で構成されている。喪黒の名刺を3枚もらって、ズシーンと暗くなってください。

カーソルを動かして…



画面上のカーソルを動かすと、会話ができたり持ち物について聞いたりすることができる。

アドベンチャーといえども色々な遊びが!!



アドベンチャーゲームというと、ただただストーリーを進行させていくだけで、いまひとつ地味な印象があるが、このゲーム、特にシナリオ「勇気は損気」では数々の演出が効いている。いくら喋りまくりとフルサイズで動くグラフィックといってもそれだけでは飽きてしまいますからね。そんなわけで、どの様な演出が効いているのかといいますと、その一が3Dダンジョンならぬ3D街角。そして、もうひとつがチンピラとの格闘シーン。まあ、いきなりこういう変化に富んだシーンに入っていくので初めてプレイしたときは、ちょっと弱りものですが、ゲームオーバになるわけじゃないのでそこのところは安心してくださいね。

3Dダンジョン



ダンジョンという見出しがついているが、別に迷うほどのものではなく喪黒を追いかけて住宅街を移動するだけ。喪黒が「こっちですよー」と言ってくれるのでそれに沿って進めばよろしい。喪黒の言葉を信用しないと…。

チンピラと格闘



いきなりの格闘ゲームモード。といっても昇竜拳やヨガフレイムが使えるはずもなく、パンチと防御を使って相手を叩きのめす、昔、マーク III にあった『ロッキー』のスーパーリングのような感じ。えっ誰も知らないって？

シナリオ「勇気は損気」を誌上大公開!!

勇気は損気

見る

人や物を見るときのカーソル。あんまりジロジロ見てると…。

話す

人物と話すときのカーソル。人に合わせて使いましょう。

取る

ドアのノブを回したりするときにこのカーソルが登場。

移動

移動するときに登場するカーソル。喪黒の足跡!?



主人公 街のヒーローになることにいつも憧れている、パッとしないイラストレーター。

熊井　勇は24歳のイラストレーター。作品自体はまあまあなのだが、そのパッとしない外見から自分にたいして強烈なコンプレックスを持っている。ある夜、彼が自宅への帰路の途中で痴話喧嘩中のカツプルに出くわす。男は酔っていて、女性にも殴りかからんばかりの勢いだ。彼はここで得意の妄想の世界に入り、彼女を助けた勇敢な青年のイメージを膨らませていた。妄想の世界に入っている間に目の前には喪黒福造が喧嘩の仲裁に。しかしどこでどう間違ったのか彼らは痴漢と間違われ、追いかけられるハメに…。仕方なく喪黒を下宿にかくまうことになった熊井であったが、この日を境にして彼は喪黒得意のセールスの世界に入っていく。

パッとしない日常を変えるためには外見からということで喪黒によってメイクアップされることになったが…はたして彼の運命はいかに！



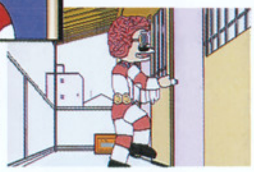
⬅誇大妄想癖のある熊井は、自分が新聞記事に載ったことを妄想してしまうのである。


➡さて、彼女を助けるべきか、それとも見過ごすべきか!?　そこに喪黒が突然出現！



⬆喪黒に名刺をもらったが最後、妙な世界に…。


⬅喪黒のアドバイスによって、メイクアップされるハメに。それにしてもこれじゃ…。


➡町中をこの格好で歩くだなんて、喪黒さんも人が悪いよなぁ。とにかく歩いてみるか！

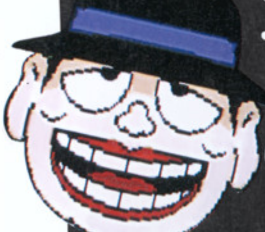

⬅やべーなぁ、こんな格好してたら変なチンピラに因縁つけられちゃったよー！


➡とりあえず勝てるわけないよな。ケンカしてみたけどやっぱりやられちゃったよー！



夢を現実に…本当のヒーローになることができるか!?

エンディングはマルチで色々あるのです。



「勇気は損気」は5つのエンディングがある

このゲームはマルチエンディングである。原作ではほとんどハッピーエンドはなかったわけだがゲームの進行具合によっては、気持ちのいい結末もありうるというわけだ。シナリオ「勇気は損気」の場合は5つのエンディングが用意されている。全部のパターンを見るのも楽しいぞ！

例えば…

エンディング 1



⬅強盗を取り押さえようとしたが、野球少年が石を投げて…。


➡彼は不運のイラストレーターとして新聞に載ってしまう。

エンディング 2



⬆エンディングについてあまり説明すると、いろいろあるんで画面を見て、ご想像におまかせということで。







MEGA STORM

ひと粒で2度
おいしいゲームなのだ!!

PGAツアーゴルフⅡ

■EAビクター■4月16日発売■9800円■1～4人用■8M

プレーできるホールがなんと126もある!!

フレッド・カプルス（去年のマスターズチャンピオンね）やポール・エイジンガーをはじめとする有名プレイヤーが、実名で多数登場するPGA（全米プロゴルフ協会）公認のゴルフゲーム。登場する一流プレイヤーは、全部で60名もいるのだ。しかも、ただのトーナメントプレイヤーとして登場するだけではなく、コースのアドバイスをしてくれたり、ストローク&マッチプレイで一緒にコースを回ってくれたりもする。ゴルフ好きにはたまらなく豪華なソフトだ。



➡3つのプレイモード以外に、ドライバー、パターの練習モードもある。



➡通常のゲーム画面だ。画面右下はホールのデータ。左下はリアルタイムで変る風向きと風速を表わしている。

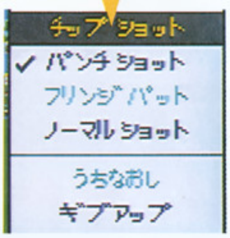
7つのコースが楽しめる



プレイヤーが挑戦できるコースは全部で7コース。ということは、1コースにつき18ホール用意されているから、それを合計すると、なんと126ものホールをプレイすることができる。普通のゴルフゲームは、たいていひとつしかないので、それを考えると大変お得というわけだ。

●慣れると楽チンなショットシステム

まずはショットの練習だ



ゲームのショットシステムは、SFC用のソフトで発売された、イマジニアの『PGAツアーゴルフ』と同じもの。画面下にあるバーメーターで飛距離を出すためのパワーを調節し、インパクトする瞬間のメーターの位置でスライス、フックなども決定することができる。ちなみに、ドライバーの練習モードを使うと、アプローチショットの練習もできる。初心者はここで、納得できるショットができるようになるまで練習したほうがいいぞ。



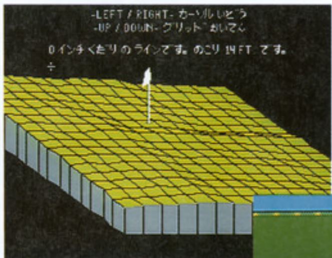
⬆Ⓑボタンを押すと、メーターは左に動き出す。もう一度押すと止まるぞ。



⬆きっちり0パーセントでインパクトしないと、ボールはまっすぐ飛ばないのだ。

●パットがスコアを大きく左右する

ティーショット、アプローチショットは簡単だが、このゲームの場合、パットがわりと難しいので、パットをおろそかにするとスコアが大崩れする恐れがあるのだ。ではどうすればパッティングがうまくなれるかだが、これははっきりいって練習する以外に方法はない。とにかく、練習モードを使って芝目を読み、思ったとおりのところへボールを転がせるようになるか、アプローチショットをバッチリ練習して、ボールを常にピンそばにつけられるようになろう。



⬆グリーンの情報画面。ここでグリーンの起伏、芝目をしっかり読まないと、1パットでカップインするのは難しい。



➡いくら方向、距離感、力加減が正確でも、インパクトがずれると水の泡。パットこそ、0%の部分で正確にインパクトできるよう練習しよう。

サウスウインドの全18ホールを大紹介!!

ゲーム中、プレイできるコースは全部で7つ。今回は、その中で1番上に表示されているコース、サウスウインドの全18ホールを紹介しよう。各ホールのパー、ティーからピンまでの距離。ただし、ティーからピンまでの距離は、ピンの位置によって毎回微妙に違っているので注意しよう。あとは特長&紹介とちょっとした攻略が書いてあるので、発売前からイメージトレーニングをしておくといいぞ。



⬅バンカーや池、川などの場所をきちんと覚えておけば、実際にゲームをプレイするとき役に立つぞ。



⬅アメリカのメンフィスにあるサウスウインド・ゴルフコース。セント・ジュード・クラシックの開催地だ。

1H 426YDS Par4



ティーショットのときの池越えさえ気をつければ、バーディーを取るのはそう難しくはないだろう。

2H 387YDS Par4



右曲りのドックレッグが特長のミドルホール。グリーンを挟むバンカーに注意して第2打を打とう。

3H 525YDS Par5



グリーン手前の大きな池が特長。第1打でフェアウェイの左端に落とすと、第2打が打ちやすい。

4H 194YDS Par3



グリーン手前の池に落ちるよりは、グリーン右端のバンカーに落とした方がまだましだろう。

5H 527YDS Par4



右曲りのドッグレッグ。第1打で狭いフェアウェイに乗せられれば、2オンしやすいホールだ。

6H 427YDS Par4



ティーショットでフェアウェイ中央のバンカー横につけられれば、第2打が打ちやすくなるぞ。

7H 458YDS Par4



わりと直線的なホール。第1打でフェアウェイをキープできれば、グリーンまで1直線の花道だ。

8H 169YDS Par3



距離が非常に短いし、グリーンを防ぐバンカーもひとつだけ。思いきってホールインワンを狙おう。

9H 450YDS Par4



グリーンそばの池がやっかいだ。グリーンも狭いので、バーディー狙いの勝負はしないほうがいい。

10H 447YDS Par4



最難関はグリーン手前を横切る川。アプローチショットに自信がなければ、刻んで攻めるといいぞ。

11H 146YDS Par3



ショートホールなので楽そうだが、グリーンが池で囲まれているので、池ポチャの可能性が大きい。

12H 375YDS Par4



ホール全体におよぶタテ長の池が特長だ。ティーショットは、池に落ちないように慎重に打とう。

13H 430YDS Par4



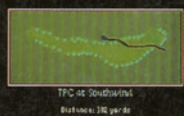
穴ぼこだらけといった感じのホール。フェアウェイ中央のバンカーが恐い人は、短く刻んで攻めろ。

14H 231YDS Par3



グリーン手前の池がやっかい。ボールコントロールに自信がない人は、多少オーバー気味に打とう。

15H 385YDS Par4



第1打でフェアウェイをキープできれば、グリーン手前を横切る川は簡単に越えられるぞ。

16H 528YDS Par5



グリーン手前のバンカーに落ちても、ロングホールなのでバーディーは十分に狙うことができるぞ。

17H 464YDS Par4

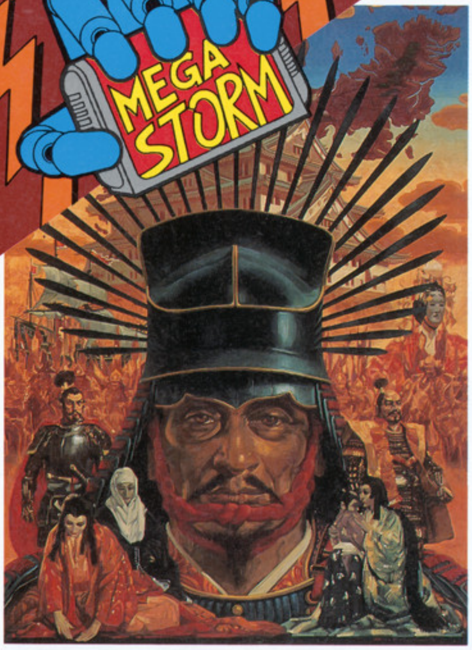


グリーンを挟むバンカーと、手前を流れる川が特長。第1打でフェアウェイをキープするのがコツ。

18H 437YDS Par4



かなり極端な、左曲りのドッグレッグ。1打めで川に落としたら、ボギーは覚悟したほうがいい。



太閤立志伝

全国SLGファンが待ち望む光栄の最新作は
リコエイションゲーム・シリーズ、『太閤立志伝』だ。
RPGとSLGの融合を試みているこのシリーズ、
メガドライブでは『大航海時代』に次ぐ展開となる。
果たして君は秀吉を太閤にすることができるか!?

■光栄■5月28日発売予定■11800円■RPG■10M■B·U

つゆと落ちつゆと消えにしわが身かな
なにわのことはゆめの又ゆめ
秀吉

秀吉の立身出世を追体験すべし!

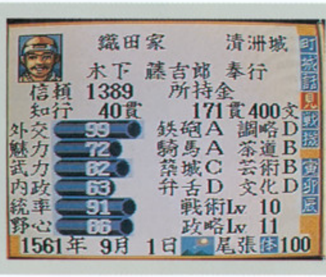
この『太閤立志伝』は木下藤吉郎、後の豊臣秀吉の半生を追体験しよう、というゲーム。RPGの要素とSLGの要素をミックスさせた、独特のシステムが楽しめるぞ。アイテムで能力を伸ばしていったり、700人を越える武将が登場したり、さらに秀吉に関する歴史的イベントもたくさん用意されているというから、戦国野郎は要チェックの1本だ。



➡最初の目的は、信長に城主を任されることかな。

わしが藤吉郎じゃ!

木下藤吉郎は足軽から政権を握る太閤になった史上最強の成り上がり野郎だ。ゲームは能力を好みのタイプに成長させられるから、自分なりの「戦国武将スタイル」をつきつめていくこともできるぞ。

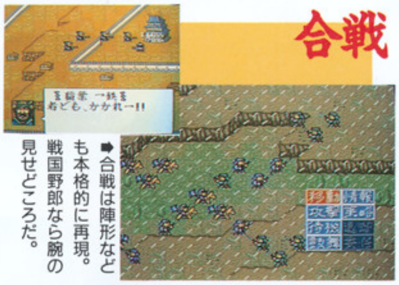


⬅ステータス関係は自分の行動や選択次第でどんどん変化する。自分なりに育てるのも一興。

末は城主か大名か!?

ゲーム序盤の目的は、とにかく信長に認められること。そのためには定期的に行われる「評定」に必ず出席し、受けた命令をこなすことが大事なのだ。命令には兵糧売りや馬の買いつけ、同盟の締結や武将の引き抜き、いくさなどさまざま。きっちりこなしてガンガン出世しよう!

合戦



➡合戦は陣形なども本格的に再現。戦国野郎なら腕の見せどころだ。

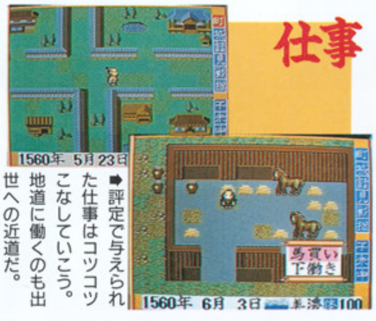
修業



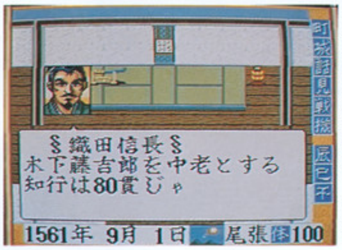


⬅いろいろ試して能力を上げていこう。バクチで稼ぐのも修業のうち!?

仕事

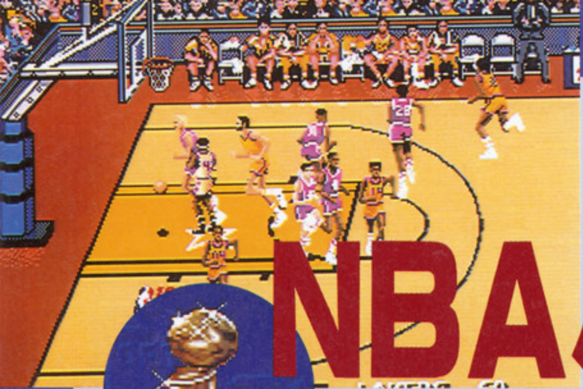


➡評定で与えられた仕事はコツコツこなしていこう。地道に働くのも出世への近道だ。



⬅日頃の働きが認められれば、それに応じた出世が待ってるぞ。

しゅ、出世した!







今はやりのバスケでゴー!ゴー!

NBAバスケットボール

―ブルズVSレイカーズ―

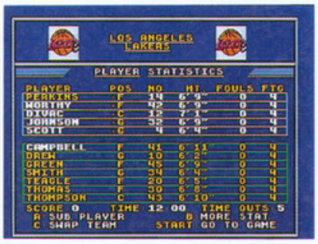
■EAビクター■4月2日発売■8900円■1～2人用■8M

スタープレイヤーが勢ぞろい!!

NBA(全米プロバスケットボール協会)の公認を受けた、超リアルな1本なのだ。登場するチーム、選手はすべて実名となっているぞ。もちろん、各選手のデータは92年の成績を元に作られているのだ。ゲーム中のグラフィックだって、各選手のデータを重視して作られているので、絵的に見ても本物そっくり。まるでテレビを見ているような感覚でゲームが楽しめちゃうというわけ。操作性も優れているので、純粋なアクションファンにも満足できる仕上りだ。

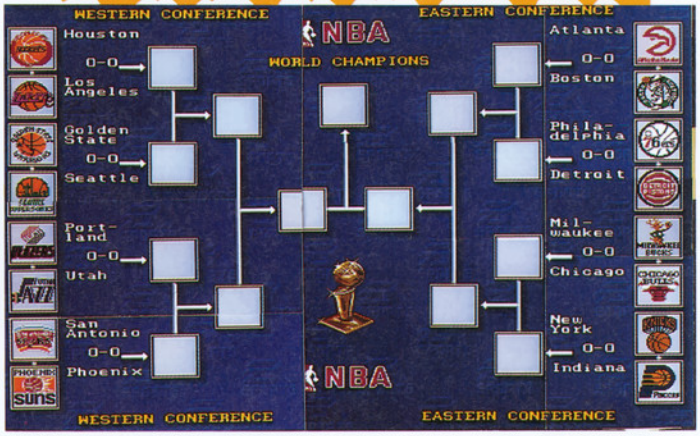


⬆登場するチームは全部で18チーム。すべて実在するプロバスケットチームだ。



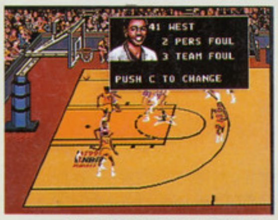
⬆選手のデータは、シュートの成功率、移動の速さなど、細かく設定されている。

めざせ！ワールドチャンピオン!!

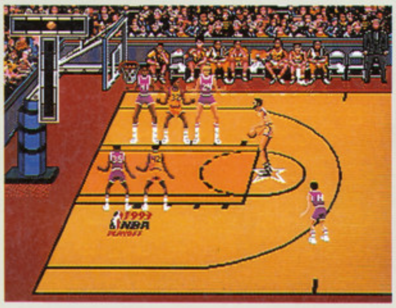


⬆東地区と西地区、全16チームの熱い戦いの中からNBAワールドチャンピオンが生まれる。

●ファールでトホホ？　それともラッキーチャンス!?



ルールはすべて、NBAの公式ルールを採用している。ファールを犯した場合、ペナルティの重さによってフリースローや3ポイント・シュートラインなどになるのだ。とくにCOMのファールで3ポイント・シュートラインになった場合は、楽して確実に得点できるチャンスなので、慎重にシュートを打っていこう。



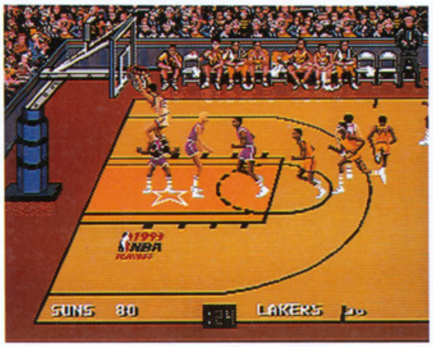
➡メーター上を移動するボールのスピードは、選手の能力によって違うのだ。

慎重にゴールを狙え！



メーター上を移動するボール。これをタテ、ヨコそれぞれのメーターの真ん中で、止めないと、シュートは失敗してしまう。

華麗なダンク!



選手がボールを持っているときに、コントローラーのⒶボタンを押すと、条件が満たされた場合に限り、超ド派手なダンク・シュートやマーキー・シュートを打つ。各選手がそれぞれ違ったオリジナル・シュートを披露するので、迫力あるシュート・シーンが楽しめるのだ。

REX 恐竜物語

レックス君のロケ日記①



現代生まれの恐竜…REX! 映画にCMに、大活躍だい!!

北海道の原生林の奥深く、人知れぬ洞窟の底から恐竜の卵が発見された!! そして、この卵から、太古の夢と一緒に恐竜・REXが誕生したのだ。このREX、見かけはちょっとごっついけど、心やさしい寂しがり屋さん。時を超えてやって来た90年代最後のアイドルとして、この夏公開される映画に主演することになったのだ。共演は「具が大きい」のCMでお馴染みの安達祐美ちゃん。現在、着々と撮影が進行中なのだ。2月に行われた九州ロケは雪の降るロマンチックなシーンだったけど、ふたり(?)の息もぴったりとあって、監督の「カット!!」の声のたびに、スタッフからは大喝采。共演の実力派俳優・渡瀬恒彦さん、大竹しのぶさんもREXの演技力にビックリしていたぞ。そうそう、REXの活躍の場は、映画だけじゃない! 化粧品やインスタント食品などのCMにもガンガン主演するよ。この夏の人気はREXがひとりじめ!!



現代に生まれた恐竜・REX『REX 恐竜物語』は生命の誕生をきっかけに優しさと暖かさを思い出させてくれる……人間に負けない繊細な演技でREXがデビューするぞ!!



⬅ちょっぴりご機嫌ななめで、スタッフに取り押さえられるREX。

製作・監督/角川春樹
原作/畑 正憲
脚本/丸山昇一
　　ビル・バナーマン
恐竜製作/カルロ・ランバルディ
出演/REX　渡瀬恒彦
　　安達祐美　大竹しのぶ
主題歌/米米CLUB
配給/松竹株式会社
●7月3日より、全国松竹系ロードショー公開予定!



人間に負けない演技力! REX主演映画、撮影快調!!

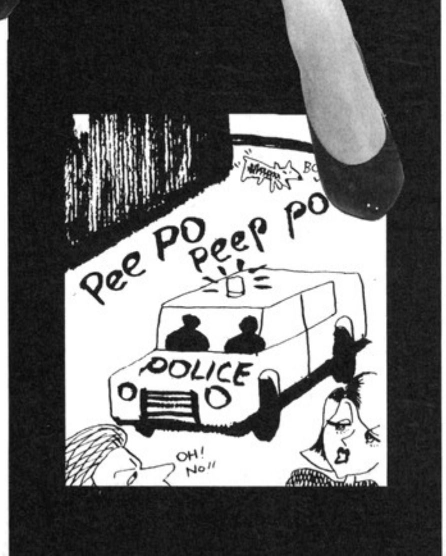
※『REX〜恐竜物語〜 史上最強イラストコンテスト』のお知らせ! 史上最強のアイドル・REXをテーマにしたイラストを募集するよ。いちばんカッコ良いイラストを描いてくれた人に、メガドライブ2+メガCD 2をプレゼント♡ 応募者の中から抽選で100名に劇場招待券をあげちゃう! 作品のウラに住所、氏名(ペンネームも可)、年齢、電話番号を明記の上、㈱メガドライブ『史上最強イラストコンテスト』まで送ってね。応募先は巻末の住所へ!!

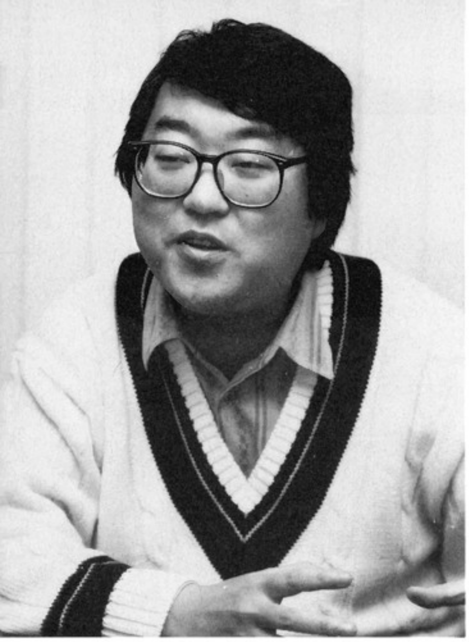


信用第一

MEGA SPOT

勇気のある人が世の中にはいるものである。初めてナマコを食べてみた人、TVカメラに向かって「このブームは3年は続く」とぶち上げた『ナメ猫』の仕掛け人、「富士山は来年噴火する」といった科学者、ハンドボールのゴールキーパー、暴力団の事務所に行かされる税務署員などなど、数え上げたらたくさんおわす。そんな彼らが頬杖をついて床に寝転がり、ズボンの中に手を突っ込んで下腹のあたりをボリボリやりながら読んでほしいのがこの「メガ・スポット」なのだ。





INTERVIEW

GAME DESIGNER

飯島健男氏

コンピュータゲームも本物が作らなければダメ。小説や映画、コミックが飽和している今、コンピュータゲームならではの新しい可能性を探る。

ほんとはね、映画がやりたかったんだよね。

飯島健男氏　プロフィール

●パンドラボックス代表。ゲームデザイナーであり小説家でもある。また、知る人ぞ知る業界の事情通といった顔ももつ。飯島氏がこれまで手掛けたゲームの代表作には『ラストハルマゲドン』、『BURAI』、『龍騎兵団ダンザルブ』などがある。現在、多機種に先駆けて、メガドラ版による『アフターハルマゲドン』を開発中！



この仕事を始めたころには、何でもやらされましたね！

——飯島さんがゲーム業界に入ったのは、どんなきっかけからですか？
飯島　就職です。ソフトハウスに就職したんですよね。それがきっかけになるかな。
——そのソフトハウスに入社当時から、ゲームデザインをなさっていたんですか？
飯島　そうですね。でも社員が少なかったんで、何でもやらされてました。バランスチェックからマニュアルから営業から……おかげで業界の仕事を一通り覚えましたね。

だいたい当時は、まだゲームデザインなんて職はなかったんです。プログラマーが、シナリオでも音楽でも作っていた時代ですからね。みんな営業に籍をおいて、いろんなことをやっていました。俗に言う開発というのは、バリバリのプログラマーだけでした。
——初めからゲームデザイナーを目指していたのではないと？
飯島　そうですね。この業界に入る前は、映画をやりたかったんですよ。
——映画ですか。
飯島　学生時代、あっ、大学が映画のほうだったんですが、最初ぼくは役者になりたかったんです。一般に、役者って華やかに見えるじゃないですか。それで映画でも、役者が演じてそれを見た人が感動したりして…スゴイなあと思っていたんです。でも実際にその世界を見れば大違いで、役者はあくまでも監督のコマであり、物語を創り人を感動させるのは監督であり脚本家であるわけです。それで、ああ役者はいやだなって思っちゃったんです。

高校から大学にかけてコントのグループを作っていたんですよ。でまあ、ライブハウスとかでちょくちょくやったりしていて、その間にショートショートのコントのシナリオを200本ぐらい書いていたんです。自分たちがやるものだから、好き勝手なことをやってたりしてね。そういった自分たちで作って、演出して、そして自分たちで仕上げてゆく。そんなのに憧れて、演じるよりも作るほうになりたいなと思ったんです。そんな時に、あるソウトハウスに〝ウチは映画も作るつもりだ〟って言われまして、それで喜んで行っちゃったんですよ。
——誰かから声をかけられたんですか？
飯島　いえ、面接ですよ。そのころソフトハウスの集団合同面接（笑）というのがありましてね。7年前のことで、まだそんなにこの業界も大きくなかったもんだから、メーカーが合同で学生を集めていたんでしょうね。
——そこで、そのひと言に魅かれてこの業界へ足を踏み入れることになったわけですね。
飯島　そうですね。なにしろウチの大学は、就職がなかなかできないんですよ！

普通の大学だと卒業論文とか、卒業研究とかがあるでしょ。ウチの場合、それが卒業制作になるわけです。論文とかならひとりでやっちゃ

えば終わらせるけど、こっちは集団で１本の映画をとらなきゃいけないわけですよ。だから自分の時間が取られちゃって、９月、10月に就職活動ができない。就職活動しようとすると、「おい、今日ロケハンだぞ」ってなわけで行けないんです。カメラマンでも役者でも、ひとり抜けたらもう撮影を進められないですからね。

それで、やっと撮り終えてみると、もうどこも募集はやってない。それでもいくつか二次募集とかを受けたんですが、全滅ですよ。あとは小さな制作会社にでも潜り込んで、撮らせてもらえたらうれしいなあと、思っていたんです。

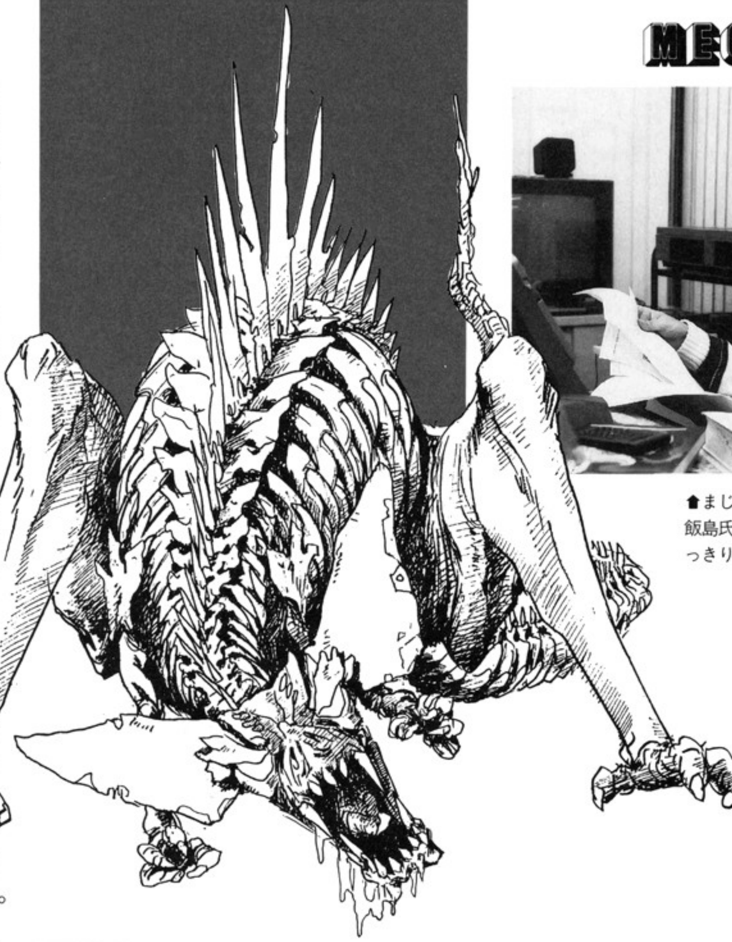
――そこから、合同面接となるんですか？

飯島　作っていたコントのシナリオの中にコンピュータをネタにしたものがあって、ＦＭ７というパソコンを買ったんです。それで、コンピュータって結構おもしろいなあ…と。だから、もうソフトハウスでも就職できればいいやって感じで面接を受けたんです。

――入社後、最初にやられたお仕事は？

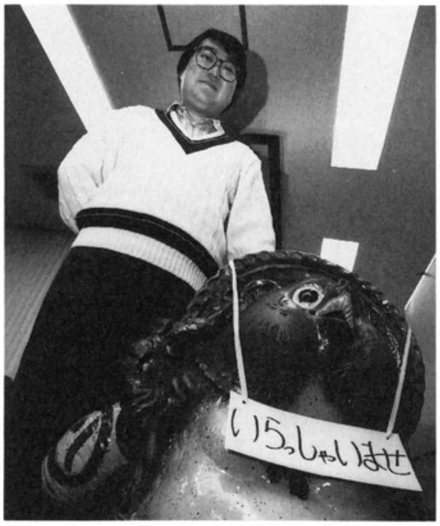
飯島　シミュレーションゲームを手掛けたんですよ。あっ！　映画の試写会も１回行かせてもらいました(笑)。さっきも言ったんですが、いろいろやらされていて、それでもシナリオを１年に15本ぐらい書きました。全部、ボツになりましたけどね。でも、結果的には良かったかな。自分の蓄積になりましたからね。

アダルトゲームなんかもやらされて、その時の資料棚なんて、もうエロ本がビッシリと並んでましてね。こう、机に向かってエロ本を開きながら、なるほどこれはこうなっているのか、なんてやってるわけですよ。ほかにもバレエを題材にしたアドベンチャーものだとか、当時はかなり苦労した覚えがありますね。





↑まじめに社長業にいそしんでいる飯島氏。取材の間も電話やFAXがひっきりなしに入ってくる忙しさだ。



↑飯島氏のマスコットである狸の置物とツーショット！　"いらっしゃいませ"の看板がひょうきんさを演出する。

もし次がダメなら会社をたたもう…

何年修行しても、自分がやりたいものが出せないとわかったんです。

飯島　入社して、映画ができなくてもアドベンチャーやロールプレイングで、自分が作りたいものができそうだな、と思ったんですよね。でも最初の数年は修行だから、認められるまでは自分の作りたいものでなくても、サブでがんばろうって。それは、大学時代にすでにたたき込まれてましたから、辛くも苦しくもなかったですね。それが１年ぐらいでダメだってわかりましてね。じつは、自分のやりたいものを会社に見せたんですよ。そしたら、ウチでは出せないっていわれて…。そうか、ここでは何年修行してもこれは出せないのか…、しょうがないなってね。それでそこを辞めたんです。

――その後に、ご自分で会社を設立なさったんですよね。そこでの最初の作品は何でしたか？

飯島　前の会社で出してもらえなかったゲームを出したんです。パソコンの『抜忍伝説』っていうやつで、これが売れなかったんですよね。最終的にはかなり売れたんですが、ムダなお金をかけすぎちゃって赤字になっちゃったんです。不慣れだったんですよ、いろんな面で。

で、困っちゃって、もし次の作品がだめだったら会社をたたもうってことになりまして…。

――まさに背水の陣ってところですね。

飯島　そうなんです。それで出したのが、『ラストハルマゲドン』だったんです。これが、特大級に売れてくれましてね。そして、ちょうどそれと前後して『RPG幻想事典ー日本編』という本を出したんです。それまで、日本を舞台にしたシミュレーションやロールプレイングを作ってきたのが認められたんでしょうね。この本が『ラストハルマゲドン』と相乗効果を生んでくれて、かなり売れました。

その後もいろいろあって、その会社も辞めてパンドラボックスという会社を作ったんです。これは、あくまでも個人の会社だったわけで、今ではパンドラボックスもご覧の通り人も増えまして、今年はオリジナルブランドのソフトも出します。

本物が残っていく時代になるよね。



⬆ユーザーは、作り手に対してもっとわがままになっていいですよね。それが作り手を育てるんだと思います。

IIJIMA

ゲームの見せ方を踏まえたストーリーを作るべきだ。

——ゲームデザイナーとしての飯島さんが、これから作ってみたいゲームとか方向性は？

飯島　今、ゲームデザイナーといっても、システムを作っている人もいれば、ストーリーを作っている人もいるじゃないですか。これからは、その辺がもっとはっきりと細分化していくべきですね。アドベンチャーやRPGを作る上では、ちゃんとしたストーリーが作れるゲーム作家が必要だし、それを見せるためにはゲームの演出家も必要になると思います。

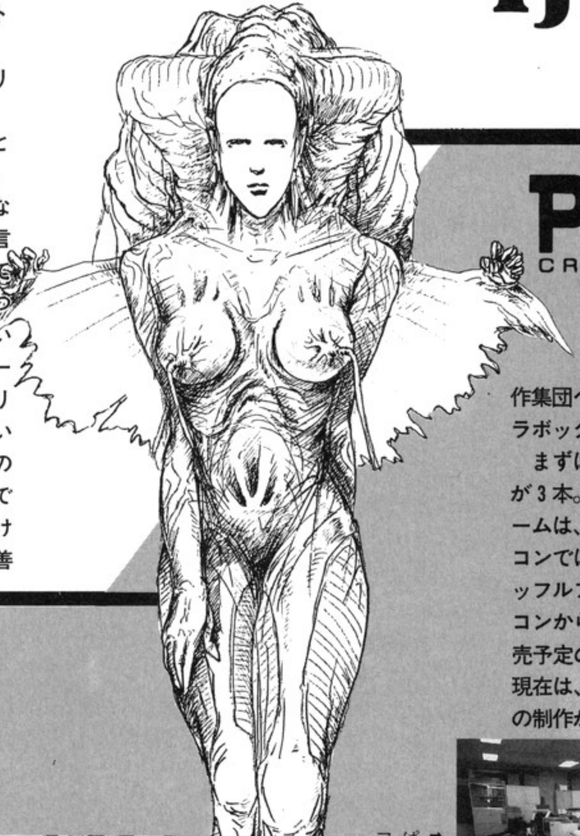
それも単に有名な作家を連れてきて作るんではなく、ゲームとしての見せ方を踏まえたストーリーを作れる人が求められてますよね。

——ゲームのユーザーも、そういったストーリー性の高い作品を求めていると思いますか？

飯島　アンケートをみても、RPGに望むものといえば、おもしろいストーリーなわけですよ。映画やマンガ、アニメ並のストーリーが必要なんです。よく一本道のストーリーは嫌だとか言うじゃないですか。でも、映画やマンガだって一本道のストーリーでおもしろいですよね。つまりそれだけゲームのストーリーがつまらないってことなんですよ。ようするにキャラクターが立ってないんですよね。おもしろいストーリーって、必ずいい味だしてるキャラクターがいるじゃないですか。それがつまらないゲームのキャラクターって、結局アイテムと同じなんですよね。遊んでいて性格が伝わってこないわけです。ゲームで仲間になるキャラクターって善人ばかりで「ゲゲゲの鬼太郎」のねずみ男みたいなキャラクターってまだいないんですよ。

小説や映画、マンガはもうストーリー的には煮詰まっちゃてるんですよね良い意味で。でも、ゲームってまだ過渡期なんです。これからストーリーも表現も発展していく可能性をもってますよね。

やっぱり、ゲームでなきゃ見せられない表現方法で作っていきたいですね。



PANDORA BOX CREATIVE OFFICE

飯島健男氏がひとりから始めたパンドラボックスも、この2年間で30人のスタッフをかかえる制作集団へと成長した。これまでに、パンドラボックスが送り出したタイトルは全7本。

まずは、ゲームボーイの『ONI』シリーズが3本。3作目のIIIが出たばかりのこのゲームは、他機種への移植も予定中。ファミコンでは、『マイライフマイラブ』と『シャッフルファイト』。そして、スーパーファミコンからは『バトルサッカー』と4月に発売予定の『龍騎兵団ダンザルブ』。もちろん現在は、メガCDの『アフターハルマゲドン』の制作が快調に進行中だ。





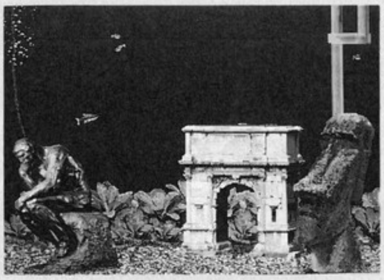
⬆➡パンドラボックスの開発スタッフの優秀さは飯島氏のお墨付。「ぼく自身のやりたいことをやれるスタッフが、ようやくそろいました。これからを期待してください」



➡開発用ハードウエアがいっぱい！　ここからいろんなソフトが生み出されているんだ。

＊各ページのイラストは、「アフターハルマゲドン」のモンスター設定資料です。

パソコンの中でサカナを飼う!! モニターの中は仮想水槽となり、色とりどりの熱帯魚たちが浮遊するぞ。『シムシリーズ』で有名なウィル・ライト氏も熱帯魚の生態シミュレーションゲームを開発中との噂だが、『AQUA ZONE』はゲームとは異なる本格的バーチャル〝水槽〟だ。モニター中の熱帯魚は生きている!?



◆水槽の中にいれるアクセサリーも数種類用意されているのだ。



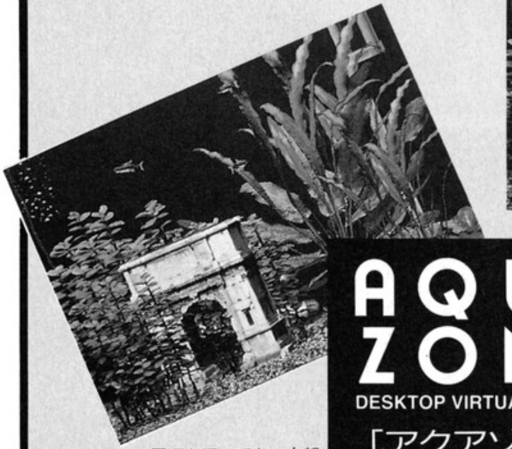
◆上からの視点で、水草などを自由に水槽内にレイアウトできる。



◆餌のやり方などは、実際の熱帯魚の飼い方を参考にするのだ。



◆飼い主の管理が悪いと、病気が発生する。早く薬をあげなきゃ!



◆パソコンの電源を切っても、内部クロックと同期して水槽内の生態系が維持される。基本的にはリアルタイムだが、必要に応じて100倍まで時間を速めることも可能だ。

AQUA ZONE

DESKTOP VIRTUAL REALITY

［アクアゾーン］

ハイテクっていう言葉が、なんとなく古臭く聞こえる今日この頃。遊びの世界も物凄いスピードで様子が変わって行く。読者諸君の中で、新しいお楽しみの素材を見つけた人がいたら、即刻このコーナーに教えてね!!

ジャンルを超えて紹介したいこのソフト!!

パソコンのモニターが熱帯魚の水槽に変身する!

バーチャルリアリティーという言葉はもうすっかりメジャーになったけど、このソフトはその仮想現実の世界をもっと身近に引き寄せた感覚の、ディスクトップ・バーチャルリアリティーという新しいコンセプトによって作られている。五感に感じるものでなくとも、そこに確かに〝ある〟と感じさせてくれる仮想世界があれば、それはバーチャルリアリティーと呼べるものだ。このソフトはパソコンの画面の中に限りなく実在に近い熱帯魚の水槽を作り出してしまう。サカナたちの姿や、水草などのリアルなグラフィック（泳いでいるときの動きも本物クサイ)、水の中を昇ってくるアワの微妙な音……モニターを見ていると、なんとなく水の匂いがしてくるような気になる。机の上に置いてあるパソコンのモニターの中には〝水槽〟というバーチャルリアリティーの世界ができあがっているのだ。

簡単に言えば熱帯魚の飼育シミュレーションなのだけれど、決してシミュレーションゲームではない――生き物を題材にしたシミュレーションゲームといえば、『シム・アース』や『シム・アント』などが家庭用ゲーム機に移植されたりしているけど、アレとコレは全くプレイする感覚が違う。正確に言えば『AQUA ZONE』は〝プレイ〟するソフトではないのだ。ハードディスクの片隅で、熱帯魚を飼っていて、時折モニター上に水槽を出してきて眺めるといった感じ……餌やりや水替えはゲームイベントではなく、あくまでも日常の〝世話〟なのだ。熱帯魚を飼うというのは、イヌやネコを飼うのとはだいぶ感覚が違う。撫でたり抱いたりすることはできないし、意思の疎通はないといってもいいくらい。ひたすら泳ぐのを眺める、大きくなったり、増えたりするのを喜ぶ……というのが熱帯魚を飼う楽しみだ。〝触る〟という感覚のない世界だからこそ、バーチャルリアリティーとして成功しているのかもしれない。今のところMacintosh対応のみだけど、近々その他の機種も対応する予定。サカナや水草も多くの種類がオプションとして追加されるらしい。

見切り人生

SHOOTING ZONE

文：見切早雄　TEXT BY HAYAO MIKIRI

その②『いまさらシューティングⅡ』

前回はゲーセンに出入りするようになった僕、というお話だった。今回はその続きであると同時にゲーセンにおける「ある悩み」のお話。その悩みとは「人気ゲームは待たされる」ということなのだ。

前回の『スペハリ』からちょっと飛んで、『R－TYPE』の時代。「暴力的なサービス精神」とでもいうべき魅力に満ちたこのゲームは、今でも僕の好きなSTGベストワンだ。ところが当時は立ち食い（初心者）、マニアを問わずすごい人気で、プレイしようにもなかなか空いている台がなかったのだ。ゲーセンを何軒も回り、あったとしても後に人がすぐ並んでしまうので1プレイ。ここがゲーセンの家庭用にはないつらいところだ。

このときばかりは「ゲーセンのオヤジになれば好きなだけプレイできるのになー」などと本気で考えてしまった。今思えばあやうく『R－TYPE』のために人生を変えるところだったのだ。とはいえ、このときの思いは、のちに「ゲーム基板収集」という最悪の形で花開くことになるのだが……。

さて、待ったゲームといえば『グラディウス2』、通称『グラ2』。こちらもR－TYPEにおとらぬサービス精神もりもりの内容で、パワーアップSTGの総決算、というべきゲーム（のちの『グラ3』がいまいちだったのも当たり前、すでに決算後なのだから、もう何を出しても驚かれなかった……）。このゲームも当然の大人気で、なかなかプレイできなかったのだが、あるとき驚くべき光景に直面した。なんとじいさんが二人、筐体をはさんで向かい合った「2プレイ状態」で座っているではないか！

グラ2人気もここまできたのかと思ってよく見ると、コインは入っておらず、椅子があったのでヨッコラショと休憩してしまったらしい。あたりを見ると、遠巻きに狙っているやつらが4、5人いる。マニアたちの火のつくような熱い視線を浴びながら、世間話に花を咲かせてねばるじいさん。じいさん一世一代のひのき舞台である。もっとも、その視線はじいさんを通り越して、「とてもおもしろいゲーム・グラ2」に注がれていたのだが……。それにしても、休む場所なら他にもあるだろうに、なんでよりによってマニアが血まなこになって奪いあっているグラ2に座ってしまったのだろうか……。せめてその隣のすいている『火激』に座ってくれれば……（失礼。たまたますいていたんです）。こんな珍事件も、マニアにとっては笑えない悲惨な事故なのだ。

このように「待つ」というのは大変辛く、ヘタなやつがコンティニューをくり返している時などは、パンチを連射し、その後ボンバーを落としてドサクサのうちに逃げたくなるくらいむかつく。だが、そいつが自分よりうまい場合、尊敬の念をもって見守り、いろいろ勉強させてもらうという態度に変わってしまう。考えようによっては、人がやっててつまんなそうだったらやらないという「クソゲーチェック」にもなるし、待つのもけっこういいものだ。「待つことは最高の前菜」という言葉通り、なかなかプレイできないと付加価値がついていっそうハマっていくということが確かにあると思う。待つことでイライラしてる諸君、それもゲームのうちなのだよ。

ゲームをみる目は『待つ』ことで養われる？



みきり・はやお

ペンネームであることは容易に想像がつくが、本人は素性を明かしたがらない。実際のほどは本文中から察していただきたいものである。お便りは編集部まで。

師範代大堀の

跳んだりはねたり ACTION ZONE 踏んだり蹴ったり





TEXT BY
YASUHIRO OHORI

一月の末、四年半つき合っていた彼女と別れ、久しぶりの失恋を体感した。おかげで拒食症になり、なんと67キロあった体重が半月で60キロに落ち、友達からは顔がコケたために「別人のようだ」といわれた。半月の隠居生活を終え、やっとの事で立ち直ったものの、今度は花粉症が発病。前号に続き、まさに〝踏んだり蹴ったり〟の状況になった。

思い起こせば、僕の恋愛は4～5年周期のバイオリズムを持っているようだ。前回の破局は僕が22の時で、ゲーム雑誌の仕事をやっている時だったし、その前は17才の高校生の時だった。……この話がなぜゲームに関係があるのかというところから今回の話が始まる。よく、失恋をした時に「彼女と一緒に聴いた曲」を聴くと思わず涙ぐんでしまう人の話があるが、僕の場合、それが音楽ではなくゲームなのだ。それぞれの失恋には当時ハマっていたゲームがオーバーラップし、プレイしていると楽しかった思い出が走馬燈のように駆け巡るのだ。そんなゲームを僕は〈封印ゲーム〉と名づけなるべくプレイしないようにしている。胸が締めつけられて、とてもプレイできないからだ。その封印ゲームの第一弾が前回お話しした『ドンキーコング』、当時高校生だった僕は、ゲームセンターに毎日入り浸っているゲーム小僧だったが、そんな僕にも彼女ができた。しばらくは毎朝一緒に通学したり、デートをしたりとゲームから遠ざかる日々を送っていた。だが、『ドンキーコング』の出現でゲーム熱が再燃。次第に彼女とのデートの時間を削るようになり、ゲームにハマっていった。彼女との間は当然気まずくなっていったのだが、僕のドンキー熱はますます高まっていった。

ドンキーコングキングと名乗るライバルとの戦いは前回も書いたが、そいつの出現でゲーム熱はさらに高まり、彼女よりゲームのウェイトが高くなっていってしまった。

ある日、彼女との待ち合わせの時間に早く着きすぎてしまった僕は、時間つぶしに近くのゲームセンターに、当然の事ながら『ドンキーコング』を始めると、そんな時に限って調子がいい。

いつもならマリオのストックを1～2人減らしてしまう、レベル5以降3面の『バネ』にもやられず自己最高得点をマークするほどになったころには興奮状態も頂点を迎えこれから映画を見ることなどすっかり忘れていたのである。

壁だったレベルをクリアし陶酔状態に入った時、ふと時計を見ると、約束の時間はとうに過ぎていた。

あわてて待ち合わせの映画館の前に行ったものの、時すでに遅し…彼女の姿はそこになかったのであった……。その夜、彼女は僕に電話で「あなたは私より猿のゲームの方が好きなのね…」と一言告げた。終わった……僕の青春は樽に潰されたマリオの如く終わった。片時でもゲーマーの僕が、ゲームと人並の幸せの両方を手に入れようとしたのが間違いだったのか……。所詮かなわぬ夢だったのか？　ドンキーコングで彼女を失った僕は、その後、失恋のウサをはらすが如くゲームの世界に没頭していくことになる。ドンキーコングJr、マリオブラザーズ、ギャラガ、クラッシュローラー等、一連のヒット作のおかげで僕の心は徐々に癒されていったものの、封印されたドンキーコングは、その後仕事以外では2度とプレイすることはなかった。その後、年をとるにしたがって、ワイワイワールド、F14トムキャットと封印ゲームは増え、今回新たにコズモギャング・ザ・パズルとランドストーカーがラインナップされたのである。

おおほり・やすひろ
本人によれば現在「ブータロウ」ということだが、ゲーマーの元祖みたいなお人。最近では『ランドストーカー』のゲームデザインに参加している。



僕の心の底に眠る封印されたゲーム

ひるむな痛恨100連発!

RPG ZONE

どれちょっくら RPG

Romaya Paride Gokaniiko

そろそろMDのRPGが熱くなるぞ!

ここ数日、ようやく日差しが暖かく感じられるようになってきた。きっと、みんながこの原稿を読んでいるころには、編集部のある都内でも桜の花が満開なんだろうな。

新作スケジュールを見ると、MDのRPGシーンにも春の訪れが感じられる。ここ数カ月間に、新作のRPGが続けて発売されるのだ。発売日が近いものからあげると『聖魔伝説3×3 EYES(セガ)』、『アークスⅠⅡⅢ(ウルフ・チーム)』、『マイト&マジックⅢ(CSK総研)』、『魔天の創滅(講談社総研)』、『幻影都市〜イリュージョンシティ(マイクロキャビン)』、『ALSHARK(ポリドール)』、『Vay〜流星の鎧〜(シムス)』、『アイ・オブ・ザ・ビホルダー(ポニーキャニオン)』と、RPGファンにはたまらないラインナップだ。さらに年内に発売を予定されているものを含めれば、『ファンタシースターⅣ(セガ)』、『ハイムドール(ビクター音楽産業)』、『大封神伝(ビクター音楽産業)』、『ロードス島戦記(セガ)』、『アフターハルマゲドン(セガ)』、『サージングオーラ(セガ)』とまさに群雄割拠といったところである。

そこで、今回の「どれちょっくら」では、発売間近の新作RPGを独断と偏見で紹介してみることにした(「エキサイティングRPG」の続きは、次の機会にまわす)。

まずは、本誌の読者にも人気が高い『聖魔伝説3×3 EYES』。言わずもがな、キャラゲーである。とくれば〝キャラゲー=つまんない〟という公式が当てはまりそうだ。キャラゲーではキャラクタを生かそうとする余り、肝心のゲームとしてのおもしろさが犠牲になっちゃうんだよな。でも、これは完成されたゲームをやった上での評価ではないから、まったくあてにはならない。担当のN氏の話では、3×3 EYESファンならじゅうぶん楽しめそうだとのこと。実際、ビジュアルシーンの出来は良いし、キャラクタの個性もよく出ている。あとは、現在煮つめているゲームシステムやバランスがどこまで楽しめるものになるかだ。みんなでセガの開発力に期待しよう。

3X3EYESからビホルダーまで キミならどのソフトからやる?

さて、次はやっぱり前人気が高い『アークスⅠⅡⅢ』。実はまだ、画面写真しか見てない。ウルフ・チームらしくビジュアルシーンは華やかだけど、ゲームの方はどうか? まだ発売日は決定してないんだから、慌てて発売したりせずにじっくり作って欲しいよね。

『魔天の創滅』は、かなりヘンなRPGだ。ドラクエもどきのビジュアルの中に、似ても似つかぬ世界観を持ち込んでいる。既存のRPG(ドラクエだとかFFのことだと思いねえ)に食傷気味のキミにはおすすめだ。「世の中は金なり」なんて言葉も納得できちゃうほど不親切(?)なゲームになるかも。

『幻影都市〜イリュージョンシティ』も世界観は変わっている。キャラの動きも細かくて、見ていて楽しめる。あとはシナリオ次第でゲームのおもしろさが決まりそうだ。

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』は、あのダンマスと同じリアルタイムRPGというやつだ。個人的には好きなゲーム。マウス対応ってことだけど、パッドでの操作感も悪くない。この手のゲームは、食わず嫌いをせずに一度は試してほしいもの。おすすめだ。

ああっ、もうスペースがない。駆け足の紹介だったけど役に立ったかな? とりあえずゲームはやってみるのが一番。どのソフトも可能性は秘めてるからね。(畠山キイチロウ)



こだわり横丁

—今回のテーマ—

装備ひとつにだってこだわってみる

さて、「こだわり横丁」の第2回目は、キャラクタの装備に対してこだわってみたい。

キャラクタの初期装備は、たいていの場合、最低の武器や防具と決っている。そこで、普通は最初に持っている金を使って、攻撃力の高い武器や防御力の高い防具を買うわけだ。ガンガンいきたいヤツは武器を、慎重派は防具を、ここでゲームをやる人間の性格が出る。ただ、そこでこだわりたいのは、そのキャラクタに合った武器、防具を選ぶということだ。

新しい武器、防具が手に入ったからといって、なんでもかんでも装備していたのでは、やはり趣に欠ける。装備品は、攻撃力や防御力の数値を見て決めるのではなく、キャラクタのイメージに合わせて決めたい。RPGはシミュレーションゲームとは違うのだから。ウォーハンマーを振り回す美人剣士(?)なんてのは、まちがってもイメージしたくないものである。毒針を使うヒーローなんてのも願い下げだ。

さらに、キャラクタの愛用品を決めて装備させるのも良い。鎖帷子で最終ボスと戦う主人公なんてのも、オシャレでいいと思うけどな。

イラスト:たつね真

これであなたもSLGマニア SIMULATION ZONE



How To Fun SLG

メガドライブSLGは「三国志」で決まり!?

千葉県の森泉クン。感想書いてくれてありがとう。アンケートハガキもちゃんと目を通すから、今後もよろしく。

今回のテーマは予告通り「三国志」モノ。MDで発売されている三国志ゲームの特徴を、個人的な観点から紹介していくぞ。

三国志モノ第1弾はいったい何でしょう?

メガドライブで最初に発売された三国志モノSLGは、実は光栄の『三國志II』ではない。その前にセガから『三国志列伝』というソフトが発売されているのだ。この『三国志列伝』、いかにもセガらしくシステムが当時としては革新的。城単位で区切られ、自由に行軍できる全体マップや準リアルタイム制を採用した戦争など、今見てもかなり新鮮に感じる。ただ、初心者をターゲットにしているためか制限が多く、そのわりには妙なところだけ自由度が高いという中途半端さが目立つ。経験値による成長など引きつける要素があるだけに残念だ。

本家本元 光栄の『三國志』シリーズ

三国志モノのSLGを語る上で、絶対にはずせないのが光栄の『三國志』シリーズ。さすが三国志モノの元祖だけあって基本的なシステムの完成度は高い。特に『III』は最高傑作との評判だ。筆者としてはHEX戦に変わる簡単で戦略性の高い戦争を望んでいるのだが。なお『III』はメガCD版の発売が4月末に予定されており、武将ファイルの他に黄巾の乱を扱った追加シナリオも1本用意されている。ゲームの内容そのものは『III』とまったく同じなので、ロム版を持っている人は悩むところだろう。



⬅パソコンからの移植だけに緻密で画期的なシステムを持つ『天舞』。もう少し爽快感があれば……。

「正史」を題材にしたウルフ・チームの『天舞』

既存の三国志ゲームは羅貫中の「三国志演義」という読み物をベースにしているが、ウルフ・チームの『天舞MEGA－CD版』は魏志倭人伝でも有名な「正史」からデータを起こしている。どちらかというと蜀＝劉備側をひいきしがちな「演義」SLGとはちがう武将データが見られるのは新鮮だ。またこのゲームはリアルタイム制の導入、マルチウインドーの採用と今までの歴史SLGにはないシステムがいろいろ使われている。ただし、ウインドーの出し入れにしてもカーソル移動にしても反応が遅いのはいただけない。光栄ものとは一味違う秀作だけに操作感で魅力が半減するのは残念だ。

三国志の次は何が来るのか?

今回はファンも多い「三国志」モノのレビューをしてみたがいかがだろうか。もし反論など意見があれば本誌「SLG」係まで送ってほしい。次回は「三国志」と並んで人気のあるテーマである「戦国」モノのSLG、ゲームアーツの『天下布武』の楽しみ方を紹介する予定。お楽しみに!

（軍師　天野）

MD 武将列伝

希代の天才軍師・竹中半兵衛(2)



⬆『信長の野望・武将風雲録』より。やっぱり半兵衛は男前でなきゃあ、イカン!

稲葉山城を斎藤龍興に返還した半兵衛は、竹中家の存続と引き替えに弟の久作に家督を譲り隠遁生活を送っていた。その後、半兵衛は6度も訪ねてきた羽柴秀吉の熱意に打たれ、秀吉の軍師となることを条件に織田家に仕えた。半兵衛は策略を駆使して戦に勝ち、半兵衛と共に戦う兵たちはすでに勝ったと勇みたったという。だが、これほどの名軍師であった半兵衛も病には勝てず、1579年、播磨三木城を包囲中に陣中に没した。36歳の若さであった。



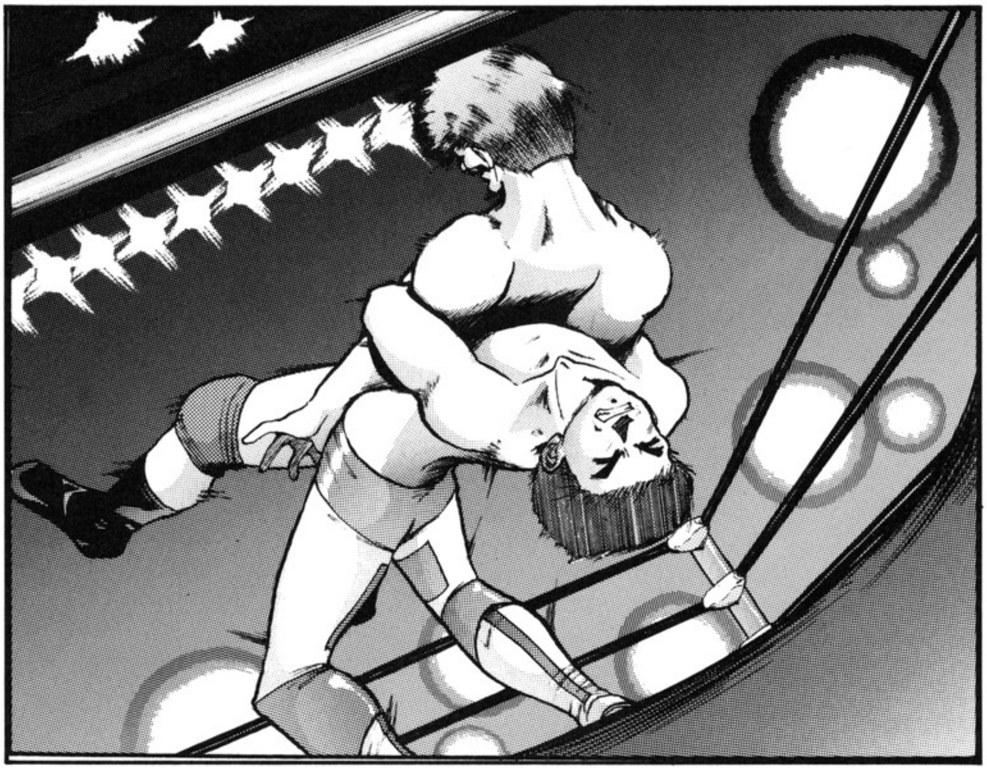
➡『乱世の覇者』の半兵衛。高い能力を持つ武将が少ないだけに、見つけたらぜひとも配下にしたい。



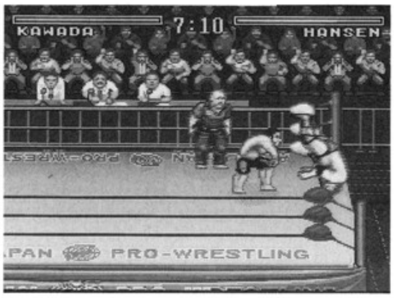
⬅『信長一』では軍師として助言する半兵衛。政治を80以上に教育し、謀将として活躍させてやろう。

移植探偵団

文／南　明（みなみあきら）
画／見田航介（みたこうすけ）







画面はスーパーファミコン版。スーファミ版はメサイヤから年内発売予定。メガドラに移植する時はオールディーズモードとして、ブッチャー、ファンクス、ハートレイスの登場を希望します！（笑）

STAGE2　『全日本プロレス』

諸般の事情により、執筆担当者が変わりますが、内容は変わりませんので、今後も応援よろしく！

さて、前回紹介した『ストリートファイターII'』が早くも移植決定しました。メガドラユーザーのみなさん、おめでとうございます！　というわけで、メガドライブに移植して欲しいソフトを紹介する当コラム、前書きはこの辺で、本題に入りましょう！

業務用（ゲームセンター用）ソフト『アッポー』を筆頭に『ダンプ松本』や『ロボレス2001』など業務用において、セガから生まれた名作プロレスゲームは数多くあります。しかし、話が家庭用ソフト＝メガドライブに移ると、イマイチ！　ここは、正統派プロレスゲームをメガドライブに移植して欲しい！　と、いうことで、今回はプロレスゲームがテーマ。

昨年あたりからプロレスがブームと騒がれて、最近ではスーパーファミコンでもプロレスゲームが流行っているらしい。スーパーファミコンの数あるプロレスゲームの中でもヒューマンの『スーパーファイヤープロレスリング』はメガドライブ移植の実績もあることだから、いつの日かパワーアップした『2』が移植されるハズ！

そこで、今回移植希望するソフトはメガドライブのソフトも販売しているメサイヤの新作『全日本プロレスリング』だ。プロレスの王道、ジャイアント馬場率いる全日本プロレス所属の選手12名が実名で登場するこのゲーム、三沢や川田、ハンセンやゴディが実名で暴れ回るのだ！　スーファミ版は年内発売の予定で現在、開発中。『II』の制作も考えているというウワサだから、メガドラ移植も可能性大。セガさん＆メサイヤさん、勝手に期待させてもらいますネ！

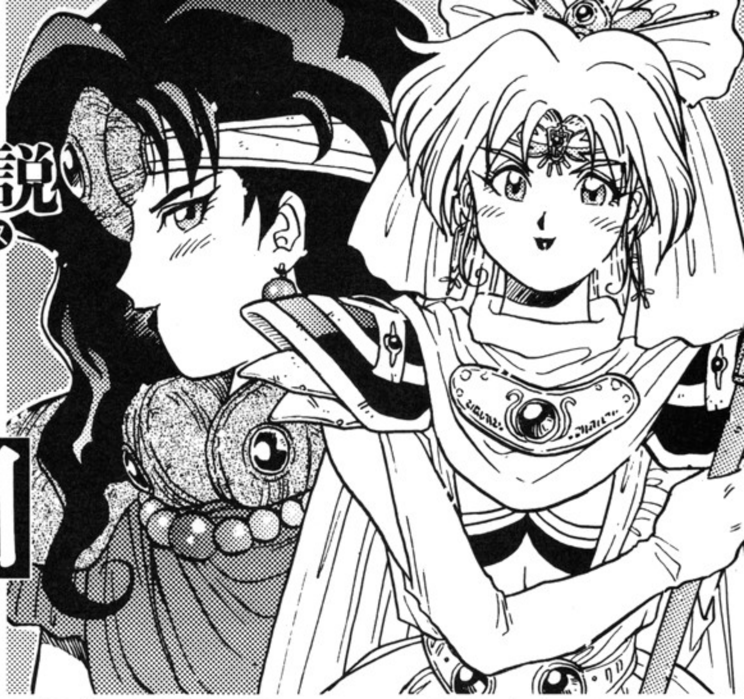
――見田航介プロフィール――

ドラゴンマガジンで活躍の見田竜介先生の実弟。ゲームは大スキです。ファンレター待ってます！

Saint Princess
超女王様伝説
☆セント★プリンセス

第2回 マルカツMD出張版
背徳の桃園

このあやしいページはいったいなんなのか。もっとよく知りたい人は、コンプRPG誌の超誌上読者ゲーム『超女王様伝説』を見てくれい！



■（ぶん）スタジオ世界館&F.E.A.R.きくたけ　（え）吉崎観音

セント★ゴールド『ベストドレッサー賞』決定っ!!

最優秀賞
（北九州市）亜紗流刀彪さん





審査員より
今回の募集の中で文句なくピカーっ！多少ゴチャゴチャした感がしないでもないけど、セント★ゴールドの美麗さをうまくひきだした服装となっています。なにかの機会に着せることにしますね。

第2位
（東京都）天堂　葵さん

評
ゴールドの持つイメージとは正反対の"黒"でうまくまとめた点を評価！



第3位
（新潟県）タカオさん

評
シンプルな服でありながら、嫌味なく彼女の魅力を引き出しています！



総評
このキャラのイメージ"白"とか"金"に基づいた服が多かった中、今回とりあげた3名は、他を抜きん出ていました。もっと右のような服（笑）がたくさん集まるかと思ったんですが……

番外





次回からはミニミニゲーム開始!
次回から、このコーナーでは超女王様ミニミニ読者参加ゲームがはじまるぞ！超豪華粗品を用意して待っているからねーっ！（笑）

次号は6月8日発売だ！

刮目して待て!

読めば読むほど怒りたくなる(?)

なめこクラブ NAMEKO CLUB

団長の言葉

装いも新たにスタートした当クラブ。今回から毎号毎号、連続して新企画をスタートさせる予定です。さて今回、当クラブでは3名のお客様をお迎えしました。お楽しみください。

ようこそ、なめこクラブへ ㈱ソニック　高橋宏之、秀五兄弟の巻

高橋兄弟、秘められた(?)過去を今、赤裸々に語る。

⬇高橋宏之、秀五兄弟は、シャイニングフォースシリーズの生みの親たちだ。



唐突に始まったこのコーナー、ファミコン、メガドライブなどのゲーム機種を問わずに、「これだっ！」ってかんじのゲームの制作を行っている人たちにインタビューするっていうコーナーなのだ。栄えある（?）第1回目のゲストはメガドライブ、ゲームギアの〝シャイニング・フォース〟シリーズのゲームデザイナーのおふたり、ソニックの高橋宏之社長（以下　社長）とその実弟である秀五取締役（以下、取締役）に話を聞いた。

なめこクラブ会頭（以下、な） こんにちわ。

社長、取締役　こんにちわ²。

な　まずはどうしてゲーム業界に入られたのか、その辺から話していただけますか。

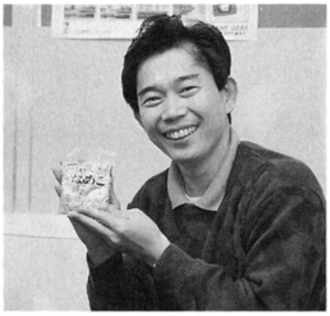
社長　僕は最初、家業を継ぐつもりだったんです。家業は、カメラなんかの光学関係の会社で、結構評判が良かったんですよ。新技術の開発にも成功したしね。

社長の人生の転機は、常に新聞広告とともにあった。

な　それじゃもう、お大臣ってかんじですよね。

社長　ええ、しかもその技術を、大手メーカーが億単位の値段でそれを買ってくれるなんて話もとびだして、もう、それは20歳そこそこの若者にしてみれば、夢のような話だったんですよ。ところが、その技術の特許関係を海外のメーカーがすでに抑えてたって事で、その話が消えちゃって、夢はやっぱり夢だったって思い知らされましてね。それで新聞広告で某スキー販売メーカーに入った訳です。もう入った途端、社長室付のプロジェクトということでいろんな事をやらされたわけです。マーケティングから店舗設計までね。まぁ、その経験が今にも生きているわけですけど。それで今度は、普通のサラリーマンになろうと思い、新聞広告で、エニックスに入社したわけです。

な　つまり、社長の人生は新聞広告によって変わってきたということですね。



⬅なめこくんの生みの親、なめこパックと記念写真する社長。会う人をハッピーにさせるその笑顔は、なめこくん同様邪心がない。

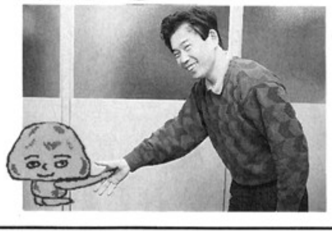
多くの人に夢を与えたい。それが高橋兄弟の願いだ。

な　ところで、取締役はどうしてゲーム業界に転身しようと思ったんですか？

取締役　僕は子どもの頃からコンピューターが好きで、よくゲームを作っていたんです。そのゲームを社長にぼろくそに言われました。おまえが作ったゲームより、ゲームセンターのゲームの方がおもしろいなんてね。その辺が、原点でしょうかね。社長と同じスキー販売会社の退社後、ビジネスソフトのプログラムをやるようになったんですよ。でも、少数の人を楽しませるよりも、より多くの人を楽しませる方が夢がありますよね。それで、僕はこの会社に入ることにしたんです。

夢。それがお二人の共通点。彼らのゲームはこれからも夢を与えてくれるだろう。

がんばれ！なめこくん



⬅なめこくんと握手する高橋宏之社長。強力な応援団で、名誉団員第一号だ!!

お友だち紹介してください。

次回はジャングルウォーズ2の木村はじめ氏の登場だ。

次回は高橋宏之氏の紹介で、木村はじめ氏の登場。木村氏はスーパーファミコンのジャングルウォーズ2　古代魔法アティモスの謎の作者なのだ。



よろしくねん

なめこギャンブルハウス

今回は、ジャンケン勝負だ！

このコーナーは、今回から始まった読者参加企画第1弾。題して、なめこギャンブルハウス。なめこくんとじゃんけん6回勝負をして、もし勝つことができたなら、自腹を切ってメガCDをプレゼントしようっていうふとっぱらな企画だ。（編集長、援助してくださいな）
応募の方法はすげーかんたん。じゃんけん6回分の自分の手をハガキに書いて送ればOK。ハガキの書き方は右の例を参考にしてね。締切りは4月20日（消印有効）だ。おっとそれから、欄外の応募券を貼ることも忘れないようにね。さて、次号のギャンブルと商品は何か？　そいつはハガキの枚数しだい。たくさんの応募を首を長くして待っているよーん。

正解者はメガCD！

応募ハガキの書き方

1回め	2回め	3回め
グー	チョキ	パー
4回め	5回め	6回め
グー	チョキ	パー

なめこ王国にのぞむこと
国民になりたいか
住所
氏名

➡なめこくんが勝つか、キミが勝つか6回の真剣勝負。ハガキの書き方は右のものを参考してね。応募券も忘れないでね。



今月の大公物

先日メガCDソフト、スイッチの発表会に行ってまいりました。このゲーム、天下のWAHAHA本舗が全面協力しただけあってとってもおもしろいゲームになっています。モンティパイソンなどのギャグが大好きな人が見たら、大笑いになること請け合いのこのソフト。発表会も尋常じゃぁーありません。なんとあの“鼻から豆出すろくでなし”、梅垣義昭氏の生ライブ付きという、おもしろすぎる発表会となりました。そんな梅垣さんに、当、なめこくらぶのために特別悩殺ポーズをとってもらいました。ほんとは折込みグラビアで見てもらいたい、このポーズ。こんなスペースでのせるのが当くらぶとしては悲しいです。こんな梅垣さんが声優として参加するソフト、スイッチがおもしろくないわけがありません。おすすめです。



⬅TVなどでおなじみの梅垣氏。最高にノリのいい、うーん、なめこってかんじのとってもいかした人だ。

★なめこ団団員大募集★

なめこにこだわる（笑）、なめこくらぶでは、現在、くらぶの部員ともいうべき、なめこ団の団員を募集しています。団員に認定された方には団員証をお送りするとともに、当くらぶの制作に携わってもらいたいなぁなんて考えています。団員だけの特別なイベントなんかも考えていますので、どしどしご応募ください。なめこ団の団員になりたいな、なんて思った人は、なめこ団に望むこと、なめこ団でやりたいことなんかをハガキに書いて送ってください。団員証は現在制作中ですので、来月には発表できると思います。今回登場のお3方は当くらぶから名誉団員として、団員証を強引に送らせていただきますので楽しみに（?）お待ちください。アメーバのように新企画がどんどん飛び出すなめこくらぶ、次はどんな企画がとびだすでしょうか？

〒162　東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
㈱メガドライブ編集部
「なめこくん」係





アクションゲーム小説

沸騰伝

FUTU TOU DEN

第二回／加熱

構成／遠州善一郎　文／井上ゆかり

Death, be not proud,
though some have called thee
Mighty and dreadful,
for thou art not so;
For those whom thou think'st
thou dost overthrow
Die not, poor Death,
nor yet canst thou kill me.
John Donne

死よ、驕るなかれ、たとえヤツらがお前を強大でおそるべき者と
呼んだとしてもだ――お前はそんな者では全然ない。
お前が亡ぼしたと自惚れている相手にしても、
死んでなんかいない、――俺だってお前に殺せはしないのだ。

この物語はフィクションであり、実在の人物・団体・ソフトなどには、いっさい関係がありません。

●前号までのあらすじ

ストリートでの激しい闘いの嵐を駆け抜け、地下鉄に乗り込んだ男は、終着駅で卑怯なボスと対決した。しかし、不条理なまでに強いボスとの戦いに、男はうんざりし始めていた――。

途切れることない銃弾の嵐が、俺の体に降りそそぐ。俺はヤツの攻撃パターンが変わるのをじっと待った。徐々に削られていく体力の残量を気にしながらも、俺は反撃のチャンスを狙って、血液を激しく泡立たせた――しかし、チャンスは来なかった。理不尽な銃弾は俺の体力を最後の一滴まで絞り取ってしまったのだ！　めちゃくちゃだ！　これじゃ、どうやったって勝てねーじゃねーか！　薄れていく意識の中で、俺は誰にともなく呪いのセリフを投げつけた……**もう、やめた！**

「勝負は3本！ 先に２本取った方の勝ちだ！」

目の前の敵はそう言ってニヤリと笑った。新たな闘いのカウントダウンが今､始まる！

俺はまず、落ち着いてあたりをグルリと見回した。長い滑走路の片隅、ここは格納庫の前だ。A10／サンダーボルトIIをバックに俺とヤツとの壮絶な闘いが始まろうとしている。ヤツの軍位は少佐、カーキ色のタンクトップに迷彩色のワークパンツという出で立ちは、とてもそんな偉いヤツには見えないが、スキのない構えからして相当な強者であることが分かる。しかし、目的のためには倒さねばならない敵だ！　どんな目的があるかは俺にもよく分からないが、きっとあるに違いない。

俺は躊躇せずに技を繰り出した。勝負は先手必勝だ！　俺は俺の闘いの歴史の中でそう学んできた。思考するよりも速く反応する肉体、俺の総ては脊髄が制御する。空中に素早く身を踊らせて、ヤツの頭頂部に熱いキックを叩き込む。

ゴッ！　バキッ!!

しかし、ヤツはなんなくこれを防御した。しかも、落ち際を狙って強烈なアッパーをヒットさせてきた。のけぞった俺の下半身をヤツの２発目が襲う。俺は咄嗟のジャンプで飛び退き、ヤツの長い脚をすり抜けた。なかなか手強い敵だ――離れて様子を見るか？　いや、勝負は飛び込んでこそ華。俺の闘いの歴史に様子見など存在しない。即断即決！　俺は脊髄の命じるまま、再び敵の懐に飛び込んだ。

ドシュッ!!

だ、だめだ！　空中で優雅に回転している俺の鼻先に、いきなりヤツの爪先が襲いかかってきた。厚い鉛を仕込んだ軍靴の先端、鈍く重いキックが俺の顔面を蹴り飛ばす。衝撃波を伴ったそのキックは、俺の全身を痺れさせた。これがヤツの必殺技か!?　ヒットする瞬間、何か技の名前を叫んだような気もするが、打撃音と俺の悲鳴でかき消されてよく聞こえなかった。俺の身体は放物線を描いて空中高く舞い上がり、地面に叩きつけられて２度弾んだ……思ったとおり、なかなか手強い敵だ。

俺は、飛び込むのをやめた。今、俺の闘いの歴史に新たな１ページが刻まれた。闇雲に飛び込んではならない。闘いでは冷静な判断力こそが要求されるのだ。落ちついて行動しろ。そうだ！　まず、離れて牽制しよう。俺は気合を指先に集中させ、全身の血を沸らせた。強烈な熱の波動が掌からほとばしる。

「沸点波ぁーっ!!」

しかし……エネルギーの固まりが俺の掌を離れた次の瞬間、ヤツはすでに空中に身を踊らせていた。しまった、考えが甘かった！　俺の身体は極度の集中のため硬直している。ヤツの素早い動き――長い腕をしならせて、唸るパンチが俺の肩口を貫いた。それに続く、たたみかけるような連続攻撃になすすべもなく俺の身体は打ちのめされていった……。

ま、負けた。コイツは強い！　今まで闘ってきた敵とは比べものにならない。単調に同じパターンで技を繰り出してくるヤツらとは、根本的に違うのだ。野次と歓声が飛び交う中で、ヤツは自慢の金髪を銀メッキのクシでなで上げた。キザな野郎だ、とても子持ちには見えない。しかし、まだ勝負は終わっていないのだ。

FIGHT!

２本目が始まった。勝負は先手必勝だ!!　いや、待て!!　俺は俺の闘いの歴史をひもといた。そうだ、闇雲に飛び込んではならない。闘いでは冷静な判断力が要求される……ついさっき、俺は悟ったばかりじゃないか。よし、考えろ……じっくり考えるのだ。俺は全身の熱い血潮を脳髄に集中させ、闘いの正しいあり方について思考をめぐら

した。まず、闘いにおいて一番重要なことは何だ？　それは、勝つことか？　違う！　お互いの技と力の限りを尽くすことが大切なのだ。だが、精一杯闘って負けたらどうしよう……目的が遂げられないじゃないか。――目的？　目的とは何だ？　俺は何のために闘っているんだ……俺の目的は……**そうだ勝つことだ！**　負けた時、俺は消える。俺は勝ち続けることによってのみ存在が許される。形而上学的には、敵を倒したという事実が俺自身の存在証明につながる。やられても傷ついても、俺は闘い、最後には勝つ……それが俺だ。俺の存在に意味はない……俺が勝つことに意味があるのだ。

いきいきて
倒れ伏すとも沸騰拳
死して屍　拾う者なし

俺の脳髄は僅か0.003秒の間にダイナモのように回転し、闘いの本質を見いだしてしまった。しかも一句読んでしまうとはたいしたものだ。感動で俺の血は沸騰した。

「沸騰降臨拳!!」

感極まった俺は、思わず必殺技を出していた。し、しまった！　この間合いで出して当たる技じゃない!!　俺の拳は虚しく空を裂き、俺の身体はヤツに背を向けて上昇し始めた――やられる！

『ウインターシュガーキック!!』

ん？　ヤツのキックが空を切った。これはさっきの技だ。変だな……届きもしないのに必殺技を出すとは？　わかった!!　そうか、さっきの技は『ウィンターシュガーキック』という名だったのか。今度はちゃんと聞き取れたもんね。それにしても、なんて安易な技名だ、センスのかけらもないぜ……いや、違う！　そんなことじゃない。大事なのは当たりもしない間合いでヤツが技を出してきたことだ。まるで、俺の『沸騰降臨拳』に反応したような動きだったではないか！　よし、わかった!!

「沸騰降臨拳―――!!」

俺はもう一度、拳を宙空に沸らせた。

『ウインターシュガーキック!!』

案の定、ヤツも技を繰り出す。思ったとおりだ。ばかめ！　俺の技につられ、こんなに離れた間合いで、あんなスキの多い大技を使うとは！　所詮ヤツも俺の敵ではなかった。俺の脊髄が瞬時に次の動きを組み立てた。着地と同時に、再び沸る血潮が拳に集結する。

「大沸騰降臨拳!!」

空中で間抜けに回転しているヤツの腹に俺の熱き拳がめり込んだ。固い腹筋を通して、内臓がよじれる様が伝わってくる。その感覚が俺の闘争本能を心地よく刺激した。

「グワァァァ―――ッ!!」

ヤツは、ひときわ大きな放物線を描いて空中高く舞い上がり、地面に叩きつけられて２度弾んだ。見切った！　俺はヤツの動きを見切ったのだ。もう考えることはない。あとは脊髄の命じるまま、熱き血潮の沸き立つまま、正確に技を繰り返すのみ――。

「沸騰降臨拳!!」
「大沸騰降臨拳!!」
「沸騰降臨拳!!」
「大沸騰降臨拳!!」

ヤツは俺の沸る拳に翻弄されて、一撃も技を返すことなく崩れ落ちていった。単調な試合展開に観衆から野次がとぶ。しかし、気にすることはない。**勝てばいいのだ。**

２本目、３本目と奪取して、俺は少佐との闘いに勝利を収めた。顔を腫れ上がらせて俯く少佐に捨てゼリフを残して、俺は次なる闘いの場へと飛行機に乗って移動する。どうやら俺の敵は世界中に散らばっているらしい。なんとグローバルな闘いだ！　などと喜んでいる間に目的地に着いてしまった。戦士に休息はない。常に闘い続けることが、俺に課せられた宿命だ。

そいつは **プロレスラー**

だった。澱んだ街のまん中で、その新たな敵は分厚い胸板に熊のような剛毛を渦巻かせ、パンツ一丁の姿で俺を出迎えた。コイツハアブナイ……俺の直感がそう叫ぶ。しかし、俺に相手を選ぶ権利はない。こんなヤツでも倒さねばならない敵だ。

FIGHT!

闘いが始まった。ヤツの動きはさほど速くはない。懐に飛び込んで一気に方をつけるか？　離れて小技で牽制するか？　俺の脊髄は、技の組み立てを素早く吟味した。

「ハアッ!!」

な、なんだ！　ヤツの口から耳をつんざくような気合が発せられた。**ヤバイ!!**　俺の積み重ねられた闘いの歴史が、瞬時にそう悟った。次の瞬間、俺は後方に飛び退いていた。ヤツが何をやろうとしたのかは判らない……だが、ヤツの気合とともに回りの空気が渦を巻いて俺の身体にまとわりついてきた。迂闊には近づけない…強敵だ！　心臓が熱き血潮を全身に注ぎ込み、俺の拳はフツフツと沸り始めた。凛とした緊張が俺とヤツとを包み込む―――その時！

チャラララ～♪

場違いな音楽とともに、新たな敵が割り込んできた。俺には何が起こったのか分からなかった。とにかく、新たな敵が現れたのだ。しかも、プロレスラーはそいつの為にあっさりと身を引いてしまった。俺はレスラーの替わりにそいつと闘わなければならないらしい。たとえ誰であろうと俺は闘う。割り込むのは勝手だ。しかし、タイミングというものがあるだろう？　しかも、お前はさっき俺が打ちのめした少佐じゃないか。何故お前がまた現れる？　事の理不尽さに腹が立ったが、俺にはどうする事もできなかった。これも俺の宿命なのだ。

FIGHT!

闘いが始まった。ヤツはさっきの闘いなど無かったかのように、平然と俺の前に立っている。こうなってはヤるしかない！　どうせお前の動きは見切ってある。

「いくぞ！　ふっとう―――――!!」

バキッ！　な、何だ……**ドガッ！**　うわっ!!　こ、こいつはさっきと全然動きが違う……**グシャッ！**　ひゃっ!!　ピヨっちまった……ま、待て……**ガシャガシャガシャ**……ぎゃっ!!　つ、強い……やめろ!!……ハメてんじゃねーよ!!　このクソガ○ル!!

勝負はあっと言う間だった。俺は俺の闘いの歴史に『負け』という２文字を刻まねばならない。くやしいが今日のところは潔く負けを認めよう。だが、次は勝つ！　今だってもう少しうまくやれば勝てたかもしれないではないか？　そうだ、考えてみれば、紙一重の差で負けたような気もする。**次は勝つのだ!!**　よし、今日のところは互いの白熱した闘い振りを讃えあって、相手の男と握手でもしようではないか。俺は立ち上がると、相手の顔を改めて見直した。ゲッ！　なんだこいつは!!　小学生じゃねーか？　しかも、半ズボンにネクタイ姿……ランドセルまで背負ってやがる!!　こんなお子様に俺は負けたのか……!?　く、くやしい!!　**俺の血は沸騰した―――。**

TO BE CONTINUED

INFORMATION

もうすっかり春めいてきちまって、貧乏ヒマなしでほとんどスキーに行けなかった担当者は非常に複雑な気分。今回の情報は、角川書店の自信作大特集だ!!

イース天空の神殿 アドル=クリスティンの冒険 第3巻『彷徨、そして迷走…』

VIDEO LD

衝撃の真事実が明かされる、イースファン必見のOVA第3弾

イースの偽りの平和は破られ、魔物の大攻撃が始まった。残虐と人狩り、人々の嘆きの声が天空の失楽園にこだまする。待望のイースOAシリーズ第3巻(セル版)は、魔物キースの衝撃の過去、またリリアとキースの関係の一部も明かされるという、ファン必見の極めつけなのだ。発売日が1か月延びてしまったけど、期待を胸に待っていてね。もちろんレンタル版も見逃せない。上巻はセル版の1〜2巻をまとめたお得なソフト。いますぐ借りよう!



⬆こちらはセル版OVAの、第2巻「世界果つるところ」のジャケット。第1巻「失楽園」とともに、好評発売中だ。

⬇レンタル版は上下巻続きになっていて、並べると1枚絵になる。



——DATA——

●VIDEO&LD イース天空の神殿シリーズ(第1〜4巻)=5800円・全4巻セット=23200円 ※第3巻発売日=5月21日 ●レンタル版VIDEO上巻貸出中



⬆魔物に連れ去られるリリア。OVAで見る彼女の表情に注目だ。

⬇アーマーに身を包んだアドル。映像化のためアレンジされている。





⬆OVAならではの迫力、臨場感をたっぷりと味わってほしい。

サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記

ビデオ&LD発売記念テレカ 本誌読者5名様にプレゼント



サイレントメビウスが特撮を駆使して実写版時代劇になった『幕末闇婦始末記』。発売がいよいよ4月22日に迫り、ファンは気が気じゃないよね。この発売を記念して、テレカを抽選で5名様にプレゼント。締め切りは5月8日、本誌編集部宛に!

——DATA——

●VIDEO&LD サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記=7800円 4月22日発売 ともにインタビュー+付録小冊子の2大特典付き ●レンタル版貸出中

VIDEO LD

精霊使い

COMICS CD



人気コミックのCD 3部作で華麗に登場

岡崎武士原作、コミックGENKiに連載中のロマンチックファンタジー大作が、3枚のCDになって登場する。1枚目はオリジナルミュージックトラックバージョン、2枚目〜3枚目はストーリーバージョンだ。原作中の「精剣戦争」のいくつかの謎が、このドラマのなかで解明される。要チェックだ!!

——DATA——

●ミュージックトラック=発売中 〜虚構の残像〜①=5月21日発売 〜虚構の残像〜②=7月21日発売 各2800円 発売元=ソニー



⬅初回限定の特典として岡崎武士+CLAMP合作描き下ろしグリーティングカード付き。

ついに、メガドラで四天王を操れる日がやってくるぞ!



■カプコン■ 6月発売予定■価格未定■アクション■ 1～2人用■ ?

『ストIIダッシュ』が、ついにメガドライブに移植される!
四天王のバイソン、バルログ、サガット、ベガを
使って、こころゆくまで対戦できるのだ。あのアーケードの
興奮がキミのメガドラで忠実に再現される!!

※メガドライブ版の画面は
すべて米国仕様の開発画面です。

5つのチェックポイント
ここが違う!! メガドライブVSアーケード版

メガドライブ





アーケード版

はっきり言って、メガドラ版とアーケード版を比べるなんて、本来ナンセンス極まりない。それは、言ってみれば乗用車とF1マシンを比べるようなものだ。だけど、編集部ではあえてその暴挙をやってみたくなった。だって、このメガドラ版の“でき”があまりにもよかったから。比較の対象になるのは、“本物”だけだったのだ。

CHECK POINT1・グラフィック
細かいことは省かれているけど、オリジナルにかなり忠実

画面をみての第一印象は、とにかく“絵”がきれいだということ。アーケード版とは、容量の問題からも、ハード上の制約からも、本来比べるのはおかしいんだけど…。右の写真を見てもわかるとおり、遜色のないレベルに仕上がっている。しかも、勝利のポーズや、各キャラのアップの表情なども、ダッシュでバージョンアップされた部分を忠実に再現しているのだ。背景も当然ダッシュカラーで表現されている。とにかく、基本的なグラフィック要素で省略されているところは一切ないといえる感激のデキなのだ。

メガドライブ



VS



アーケード版

メガドライブ



VS



アーケード版

メガドライブ



VS



アーケード版

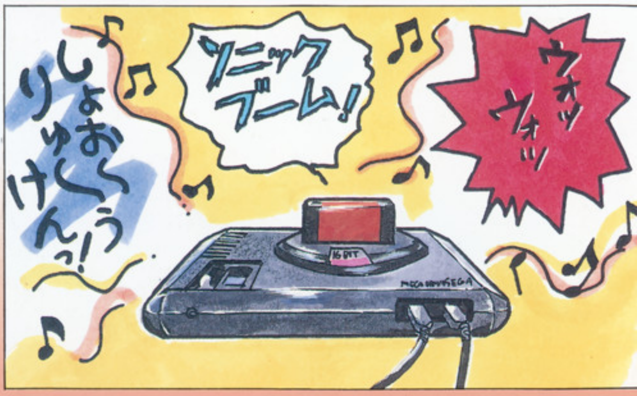
⬆多少、ドットは粗いけど雰囲気は出てる。 ⬆写真を見比べても、違和感ないでしょう!? ⬆「ピヨリ」もここまで忠実に再現。 ⬆キャラのポーズもほぼ同じなのだ！

CHECK POINT2・サウンド
お馴染みのカケ声が入っているぞ

アクションゲームを気持ち良くプレイできるかどうかは、このサウンドのクオリティがけっこう影響してくる。その点、メガドライブ版のダッシュは、十分に合格点がつけられるぞ。ここで具体的にそのへんをちょっと解説してみると……。

まず、画面上のキャラクターの動きと音は見事にシンクロしていて臨場感たっぷりだし、なにより擬音やボイスはアーケード版から省略することなく入っている。さらには音楽もダッシュから加わった四天王のテーマソングがちゃんと流れてくれちゃって、なにしろ“の一ぷろぶれむ”なのだ。サウンド自体のクオリティとしても、アーケード版のイメージそのままの感覚でゲームに没頭できるレベルに仕上がってる。

リュウの、ガイルの、本田の声また声がキミのメガドライブから聞こえてくる日も近い!?



ストⅡ'ミニ知識 キャラクターの技が多少改良されているぞ。例えば、リュウの竜巻旋風脚は上昇時・下降時の間は無敵になった。これは使いやすくなった技の例で、逆に使いにくくなった技では、ガイルのサマーソルトキック（失敗した時のスキが大きくなった）などがある。

CHECK POINT3・キャラクターの動き

スムーズかつ迫力あるアクションがGOODなのだ

キャラクターの動きのよさには、ハッキリいって驚かされる。動きのパターンも忠実に再現され、キャラの操作感はアーケード版とほとんど同じ感覚だ。アーケード版で鍛えていれば、必殺技や連続技がそのままの感触で使える。スーファミ版『ストⅡ』と比べると、ずっとオリジナルに近い仕上りになっている。

そんなこんなで、ガイルはジャンプ中に回転するし、本田のフロの水（お湯）は溢れるし、ダルシムのゾウ（手前のヤツ）も鼻を振り上げパォーと鳴くぞ。リュウの勝利のポーズも、カッコよく腕をピンとつきあげる。それに顔も男前になったと評判だ。



⬆ケンとリュウの竜巻旋風脚の違いも、アーケード版に忠実に再現されているのだ。



⬆ケンの高速回転竜巻がヒット！ キャラの動きはメガドラ版も負けてないぞ。

CHECK POINT4・ゲーム要素

強さの設定ができ、当然バトルモードもあるぞ！

ゲームの要素として、アーケード版から抜けてるところは一つもない。アーケード版でできた必殺技はゼーンブ入ってるし、キャラクターや、ステージもフルに入っている（ボーナスステージだけは、1つだけ省略されちゃったけど）。ここまでオリジナルに忠実だと、かえって、オリジナルの要素（例えばターボみたいな隠し技があるとか）があるんじゃないかって思ってしまうほどだ。とりあえず、現時点でわかってる追加要素としては、メガドラ版にはバトルモードが付いてるってこと。スーパーファミコン版の『ストⅡ』にあった、コンフィグモードも、おそらく追加されるんだろうね。ま、このモードについては、まだ正式決定が出ていないそうだけど……。どちらにしても、予想以上の出来になることは間違いないだろう。



⬅仮面の貴公子・バルログも使えるのだ。海外バージョンだから名前がベガになっているけどね。



➡見よ！ メガドラ版でも、ちゃーんと四天王が使えるのだ。グレイトー



⬅アーケード版でも、ダッシュから四天王が使えるようになったんだよね。



⬅同キャラ対戦もバッチリ。もちろん四天王同士でも戦えるぞ。はやいとこ必殺技をおぼえたほうがいいネ。

CHECK POINT5・コントロール

6Bパッドを使えば、操作も快適！

メガドラ版ストⅡダッシュ用の、ジョイスティックが出てくれば、もうこれはまんまアーケード感覚。でも、ストⅡ用コントローラーと言っても過言じゃない“6Bパット”も、十分使いやすい。なんたって、ボタンが6つも付いているから、必殺技とかも自由自在に出せるんだ。それに、方向パッドも、斜め入力がしやすいようになってるから、複雑な操作も問題なくこなせるぞ。

もちろん、メガドライブの通常パッドも使える。ただ、3つしかないボタンの振り分けをどうするかについては、カプコンさんでもまだ正式に決まってないんだって。とはいえ、メガドラのコントローラーをじっくり見てみると、ボタンの位置関係からして、パンチボタンとキックボタンをスタートボタンで切り替えって考えるのが妥当な線だろうね。やっぱり最低6Bパッドは必需品かな。



ストⅡ'ミニ知識　相手に攻撃やガードをするひまを与えず、攻撃を浴びせることができる連続技がある。例えば、ケンの昇龍拳は、出るまでのスピードが速くなったため、すべてのキャラクターに対してジャンプしながら強パンチをして、ひるんだすきに昇龍拳という連続技ができる。

全ファイター＆必殺技紹介



6Bパッド解説付き

このゲームの魅力は、様々な特徴を持ったキャラクター、そして、彼らが繰り出す多彩なアクションの数々に尽きるよね。新アイテム「6Bパッド」での操作方法も含めて紹介しよう。

バイソン

世界に敵ナシのケンカボクサー

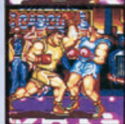


彼は世界一のボクサーを目指していた。しかし、その拳で相手を次々と再起不能に陥れたため、ボクシング界は彼を追放。今は、ストリートファイトで食いつないでいる。



必殺技

ボクサーであるバイソンの最強の必殺技は、何と言ってもその強力なパンチだ。リーチの長さをうまく生かそう。

	ダッシュストレート	相手の所へダッシュし、直前で踏み込んで強力なストレートを打つ。3つのボタンでダッシュ距離が変わるけど、密着していればどのボタンもほとんど変わらない。	←ためて→＋ⓍorⓎorⓏ
	ダッシュアッパー	ストレートとアッパーの違いだけで、基本的にはダッシュストレートと変わらない。ただ、方向ボタンをためる時間は、ストレートより短くてすむぞ。	←ためて→＋ⒶorⒷorⒸ
	ターンパンチ	体を後ろにひねり、その反動を利用して強力なパンチを打つ。ただ、一度背中を向けるからスキができちゃうのが欠点。相手がピヨッた時にやるのがベスト。	Ⓐ＋Ⓑ＋ⒸorⓍ＋Ⓨ＋Ⓩためて離す
	ヘッドボマー	相手をつかみ、自分の所へ引き寄せて頭突きをする。これはダッシュになって新たに加わった技。ほかの技と組み合わせればさらに効果大だぞ。	相手の近くで→&ⓎorⓏ（連打可能）

※表中の操作方法はすべてキャラクターが右向きの場合。



母親が持つ、美に対する異常な執着心をそのまま受け継いだ彼にとって、醜き者は存在価値などないに等しい。それどころか、それらをこの世から消し去ることが闘いの目的なのだ。

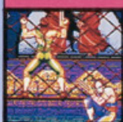
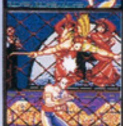
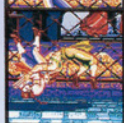
バルログ

スペインの美しき格闘貴公子



必殺技

長く鋭い爪を武器に持つバルログ。素早い動きを利用したアクロバティックな必殺技が得意なんだ。

	金網ジャンプ	ジャンプをしてバックの金網につかまる。下ボタンをためた後、右上なら右に、左上なら左に跳んでつかまる。下の2つの技を仕掛けるには、まずこの動作が必要だ。	↓ためて↑（↖or↗）＋ⒶorⒷorⒸ
	フライングバルセロナアタック	金網ジャンプで金網につかまった後、そこから相手に向かって飛び、爪を広げて攻撃する。相手との距離がポイントだ。数あるバルログの技の中でも一番強力だぜ。	金網ジャンプの後すぐⓍorⓎorⓏ
	イズナドロップ	相手に向かって飛ぶとこまでは、フライングバルセロナアタックと同様。コレはさらに飛びながら相手を背中からつかまえて、そのまま後方へ投げ落とすという大技だ。	金網ジャンプの後敵に接近しⓍorⓎorⓏ
	ローリングクリスタルフラッシュ	相手の前で前方へ空中回転（回転中も攻撃）。そして、着地と同時に爪でズバッとやる。3つのボタンは弱で1回転、中で2回転、強で3回転。間合いで使い分けよう。	←ためて→＋ⓍorⓎorⓏ
	バックスラッシュ	バック転をする。この間は無敵だから、敵の攻撃から逃げるときなどに使おう。ただし、着地した際にスキができて、かえって攻撃を受けやすくなってしまうことも…。	すばやく←←

ストII'ミニ知識 ストIIでは比較的簡単に倒すことができたコンピュータが、ダッシュになってかなり手強くなっているぞ。とにかく攻撃が激しくなり、一度くらうと連続攻撃をどんどん仕掛けてくる。また、投げ技なんかをかけても、あまりきかなくなったんだ。

サガット

格闘技王として世界を極めた男

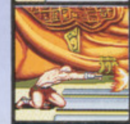




数年前まで、周囲の人間から「格闘技の帝王」と呼ばれていたサガット。ところが、運命のライバル、リュウによってプライドをこっぱみじんに砕かれた。その後、一から修業をし直し、再びリュウと闘うことを待ちわびている。

必殺技

サガットの必殺技には、キック・パンチ以外に波動による攻撃がある。格闘技の帝王と呼ばれるだけのことはあるぜ。

	タイガーショット	波動を撃つ。別名“上タイガー”と呼ばれ、3つのボタンによって、飛んでいくスピードが変わる。強ボタン(速い)と弱ボタン(遅い)の差を使いわけろ!!	↓↘→+Ⓧ orⓎorⓏ
	グランドタイガーショット	タイガーショットより低い位置で波動を撃つ。別名“下タイガー”と呼ばれ、これも3つのボタンによってスピードが変わるぞ。相手に接近して撃てば防ぎようがない。	↓↘→+Ⓐ orⒷorⒸ
	タイガーアッパーカット	リュウの昇龍拳に対抗するための必殺技。下から上に突き上げるパンチで、技の形態は昇龍拳とほとんど変わらない。3つのボタンで跳び上がる高さが変わるぞ。	→↓↘+Ⓧ orⓎorⓏ
	タイガークラッシュ	すばやく跳んでひざ蹴りを放つ。不意打ちといった感じだから、相手の動きが止まった時なんかに一発入れてやろう。もし、相手のすぐ近くならば2発入るぞ。	↓→↗+Ⓐ orⒷorⒸ
	タイガーキャリー	相手のアゴに腕を引っ掛けて投げる。相手にかなり近づかなきゃいけないけど、長身のサガットが高い位置から投げるわけだから、相手に与えるダメージは大きいぞ。	相手の近くで →&ⓎorⓏ

ベガ

冷酷非情な最強の闇の帝王





恐怖と破壊の星の下に生まれた彼は、サイコパワーという憎しみの力を得る。目の前に立ちふさがり、抵抗してくる者は誰であろうと死に追いやる。まさに、最強の闇の格闘技王なのだ。

必殺技

ベガの必殺技は、スピード・威力ともにケタ違いだ。実力は全キャラクターの中でも1人だけ抜けているぞ。

	ダブルニープレス	真横に跳び、相手の顔面と足元に蹴りを入れる連続技。その華麗な技に、掛ける方はホレボレ(?)し、掛けられる方はムチャクチャ腹立たしくなることウケアイ。	←ためて→ +ⒶorⒷorⒸ
	サイコクラッシャーアタック	サイコパワーを体中に発生させ相手に向かって飛び、体当たりをする。ダブルニープレスとともに必殺技の中心を成す。3つのボタンで飛ぶ距離とスピードが変わるぞ。	←ためて→ +ⓍorⓎorⓏ
	ヘッドプレス	相手の頭上に乗っかってダメージを与える。小技だけども、ほかの技と組み合わせて使うとかなり有効。ポイント稼ぎには最適の技といえそう。	↓ためて↑ +ⒶorⒷorⒸ
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレスで相手の頭上に乗っかり、飛び降りるようにしながら、腕を頭にぶつける。これで相手の頭は足と腕での2回攻撃を食うことになる。	ヘッドプレス後ⓍorⓎorⓏ
	デッドリースルー	相手をつかんで投げるという、ごく単純な投げ技。でも、他のキャラクターの投げ技と同じなんて思っちゃいけません。何たってベガなんだから、威力は絶大なのだ。	相手の近くで →&ⓎorⓏ

こぉーんなのが欲しかった!!

6Bパッドで快ファイト!!



このゲームのために用意されたといってもいい6Bパッド。これで、ⒶⒷⒸボタンでキック(左から弱・中・強)、ⓍⓎⓏボタンでパンチ(左から弱・中・強)という、アーケード版と同じボタン配列で楽しむことができるんだ。ストⅡダッシュをやるなら絶対“買い”の一品だね【6Bパッドはセガから2500円(税込)で発売中】。ちなみに、以下で必殺技の操作方法の欄で使っている略語の解説をしておいたから参考にしてほしい。

- &＝～を押しながら
- ＋＝同時に
- or＝～か～のどれか
- ためて＝一定時間押し続ける

ストⅡ'ミニ知識 キャラクターによっては、攻撃に対する当り判定が微妙に変わっている。例えば春麗。彼女が中キックを出した時、その出した足に当り判定ができてしまったんだ。その足に攻撃を受けるとダメージになるから、あまりバシバシと使うのはちょっと避けたい。



リュウ



幼い頃から格闘の道をひたすら歩んできたリユウ。真の格闘家になるべく世界中を旅し、道中で様々な強敵と拳を交え、常に勝利をおさめてきた。そんな中、ともに修業をした友であり、永遠のライバルであるケンのことを思い出す…。そして、ケンとの再会。真の格闘家となるための旅が、再び始まった。



ケン



自身の拳法に磨きをかけるためにアメリカへと渡ったケン。しかし、イライザという女性に出会い、彼の志はもろくも崩れ去ってしまう。そんな時、彼宛てに一通の手紙が来る。差し出し人はリュウ。それは、ケンの格闘家としての血を再び目覚めさせることになった…。

必殺技



波動拳

強力な波動を撃つ。2人の必殺技の中では一番スタンダードな技、3つのボタンでスピードが変わるぞ。リュウの方がスキが少ないので使いやすい。

↓↘→＋ⓍorⓎorⓏ



昇龍拳

下から上へ向かって跳び上がりながらパンチを放つ。跳び上がっている時は無敵。また、ケンの昇龍拳はダッシュになって間合いが広がったぞ。

→↓↘＋ⓍorⓎorⓏ



竜巻旋風脚

体を回転させながら空中を横に移動し、蹴りを入れる。相手の攻撃をよける時にも有効。リュウは上昇、下降時が無敵。ケンは回転のスピードがアップ。

↓↙←＋ⒶorⒷorⒸ



E・本田

相撲部屋の主。思い込みが激しく、うるさい朝稽古に文句を言いに来た人を弟子入りに来た人と思い、無理やり稽古をつけたりする。その彼が突然、日本を旅立つ。相撲の素晴らしさを広めるために…。



必殺技



スーパー頭突き

「どすこい！」のカケ声とともに本田の巨体が空を飛ぶ。弱どすこいは技のかけ始めが無敵なので、対空防御としても有効。強力な必殺技だ。

←ためて→＋ⓍorⓎorⓏ



百裂張り手

鋭い張り手を連発する。たとえ相手がガードをしていても、威力がある。ダッシュになって百烈をだしながら前進することが可能になった。

ⓍorⓎorⓏ連打



ブランカ

幼い頃に乗った飛行機が墜落し、1人生き残ったブランカ。ジャングルの中で死と隣り合わせの生活を送っていた彼は、強靭な肉体を造り上げる。そして、敵のいなくなったジャングルを後にし、外の世界へと旅立つ。



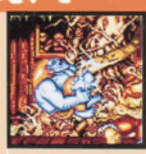
必殺技



エレクトリックサンダー

体全体から電気を発生させる。相手が近くにいないとダメだけど、威力はかなりのものがある。特に対コンピュータではすごく頼りになる技だ。

ⓍorⓎorⓏ連打



ローリングアタック

体を回転させながら体当たりをする。方向ボタンをためている時に攻撃されても、ガードができるんだぞ。3つのボタンでスピードも変わる。

←ためて→＋ⓍorⓎorⓏ

ストⅡ'ミニ知識 技が改良されて一応のバランスがとれているけど、ストⅡで強かったキャラクターは、ダッシュになってもやっぱりその強さを維持している(例：ガイル)。だから、使いにくかったキャラクターはやっぱり使いにくい(例：ザンギエフ)。でも、要は君の腕しだいさ。



春麗



行方不明になった父親を捜し出すため、自ら刑事になった女格闘家。もちろん、日々の鍛練も欠かさない。後に、父親の事件にベガが絡んでいることをつきとめ

必殺技



スピニングバードキック

頭を下にして空中回転しながら横に移動、両足でキックする。ただし、相手にヒットするのは片足だけ。派手だけどよけられやすいのが難点。

↓ためて↑+ⒶorⒷorⒸ



百裂キック

高速キックを連発する。たとえ相手がガードをしていても、少しずつダメージを与えることができるぞ。当然のことながら、接近戦の時使おう。

ⒶorⒷorⒸ連打



後方回転脚

相手の近くで回転し、蹴りを放ってそのまま後退。攻撃&防御（逃げる）という使えそうな技だけど、空中で相手の攻撃を受けてしまうことも。

相手の近くで→&Ⓑ



鶴脚落

相手の背中に蹴りを放つ。なんたって後からの攻撃だから、相手にガードされることはほとんどない。卑怯だといわれようが勝てばいいのだ。

相手の近くで→&Ⓒ



ガイル



愛する妻や娘と幸せに暮らしていたガイル。そんなある日、戦友がベガによって殺されてしまう。腹の底からこみあげる怒り。そして彼は妻と娘を捨て、仇討ちの旅に出た…。

必殺技



サマーソルトキック

高速で空中回転しながらキックする。ダッシュから大サマソは接近戦なら2発当たるようになった。ガイルの最強伝説はダッシュでも健在か!!

↓ためて↑+ⒶorⒷorⒸ



ソニックブーム

波動を出す。スピードが速いし、弾自体も大きいからすごく使えるぞ。サマーソルトキックといいこの技といい、ガイルの必殺技は強すぎる。

←ためて→+ⓍorⓎorⓏ



ニーバズーカー

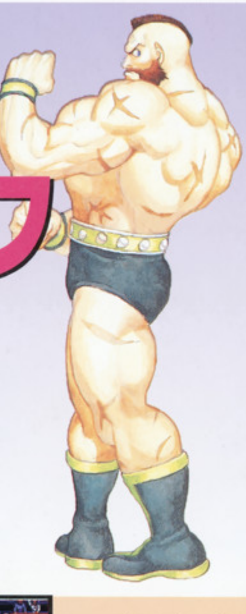
跳びながらひざ蹴りを放つ。ほかの2つでも十分なのに、ダッシュになってこんな新技を使えるようになった。間合いを詰めるのにも有効。

相手の近くで→&Ⓑ



レスリング界の王者に君臨していたザンギエフ。自分のレスリング技にプロレス技をミックスし、さらなる強さを求める。

ザンギエフ



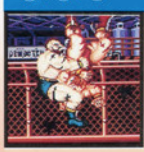
必殺技



ダブルラリアート

体を回転させながらラリアットをしまくる。うまくいけば2発は入るぞ。ダッシュで回転しながら移動できるようになったので使いやすくなった。

Ⓧ+Ⓨ+Ⓩ



スクリューパイルドライバー

相手をつかまえて跳び上がり、回転してから地面に頭から叩きつける。ご存じ、ザンギエフならではの豪快かつ強力な必殺技だ。

相手の近くで方向1回転&ⓍorⓎorⓏ



ヘッドバッド

跳び上って頭突きをする。相手が空中にいる時に使うのが効果的で、一発でほとんどピヨらせることができるぞ。たたみかけるように攻撃だ！

↑&ⓎorⓏ



ヨガの達人。子供ができたが、食べ物を買うお金がないため、自分の信念に逆らいながらも仕方なく賭け試合をする。

ダルシム



必殺技



ヨガフレイム

口から大きな炎を吐く荒技。しかし炎は飛んでいかないから、接近戦の時じゃないと意味がないのだ。相手がピヨってる時がチャンス。

←↙↓↘→+ⓍorⓎorⓏ



ヨガファイヤー

これも口から炎を吐く。ヨガフレイムよりも小さいけど、こっちは飛んでいくぞ。命中すると相手は一定時間焦げているから、その間に攻撃だ。

↓↘→+ⓍorⓎorⓏ



ドリルキック

ジャンプして回転キックを打ち下ろす。ダッシュからはジャンプ中ならどの位置からでもだせるようになった。強パンチなら頭突きをだす。

ジャンプして↓&ⒸorⓏ

※表中／本文中のボタン操作は、製品版では仕様変更される場合があります。また、オプションモードの設定によっても異なります。

ストII'ミニ知識 当然といえば当然なんだけど、新しい必殺技が使えるようになったキャラクターがいるぞ。春麗の鶴脚落と後方回転脚がそれで、後者は、ストIIで残念ながらボツになり、今回日の目を見た技だぞ。他では、ガイルのニーバズーカーなんてのも新技の1つだ。

編集部では、ストⅡダッシュのイラストを募集しています。力作を待ってます。

同キャラ対戦レビュー

雌雄を決するハンデなしの戦い

ダッシュになってキャラ同士の力の差が縮まったとはいえ、キャラの組み合わせによっては、まだまだ対戦での有利不利がある。全く同じ条件、つまりプレイヤーの腕だけで勝負を競うならやっぱり同キャラ対戦だ。　同キャラ対戦での一番のお勧めは、何といってもリュウVSリュウ、ケンVSケン。どちらも対戦向きのキャラだし、連続技も豊富にある。プレイヤー同士の白熱した技と技とのぶつかり合いになることウケアイなのだ。ダッシュで加わった四天王を使うなら、バルログがお勧め。華麗な空中戦とスピーディーな連続技の出し合いだ。バイソン同士でひたすら殴り合うのも一興か?!　ベガ同士はあまりに強すぎるためガイル同様、同キャラ対戦ではあまりオススメできない。また、ストⅡでは同キャラ扱いだったリュウとケンに違いで出たので、このふたりで主人公の座を賭けて戦うのも、同キャラ対戦とは違った面白さがる。ストⅡの楽しさは、やっぱり対戦だ！



➡ガイル同士の対決は待ちの勝負に!?



⬅サガット同士ならケリで決めろ！



➡ダルシム対決は火の吹き合いか!?



⬅百烈を出しながら、ジリジリ進む本田。



⬆ブランカ対決は最もコミカル。電撃の出し合いをすると、まさにオマヌケ。



⬆赤と青の春麗対決。どちらの足が太いか、なんて対決じゃあないぞ。

How About ボーナスステージ

ボーナスステージでは、オリジナルのドラム缶がなくなった。それでも、タルのステージが楽しめるんだぜ。



⬅スーファミではできなかった、「タルこわし」もあるぞ。



➡ベガを使ってのボーナスステージも、ダッシュならでは。



⬅⬇同キャラ対戦は、同じくらいのレベルの者同士でプレイすると楽しいぞ。



カプコン開発者に聞く Q&A

Q もしメーカーさんとして、面白いお勧めのキャラクターなんてのがいたら教えていただけますか？

A それは正直申し上げて非常に答えにくい質問です。なぜって、すべてのキャラクターは、ゲームを作る側にとってみればみんな子供みたいなもんだからです。それぞれに思い入れが強すぎて、どれを選ぶなんてマネは…断じてできません!!　それに、どのキャラクターが面白いかってことは、ゲームをやってる個人個人が見つけてこそ、そのキャラクターに対する愛着が沸いてくるってものだと思います。色々と試してみてください。

Q ストⅡからダッシュへと進化したなかで、リュウとケンのキャラクターに異なる動きが加わりましたよね。そのあたりの要素は、メガドラ版でも引き継いでいるのですか？

A 今回の移植は、業務用から、というのが基本ですから、なるべく業務用の要素は採り入れるようにしています。限られた容量のなかで、どこまでそのあたりの動きを再現できるかに、一番力を注ぎましたので、期待していてください。

Q アーケード版では、ベガがやたら強かったり、“キャラ負け”なんて現象もありましたよね。そのあたりのキャラクター間のバランス調整っていうのは、メガドラ版ではおこなっているんですか？

A い、いや〜、そりゃ厳しい質問ですね。そのへんはいろんな絡みがあって難しいんですよ。それに、今も、そこのとこは調整中なんでまだなんとも言えないんです。お楽しみということで…。



⬅パーフェクトのボーナスもアーケード版通り。ハイスコアをめざせー

ストⅡ'ミニ知識　ストⅡの必殺技は、ダッシュに継承されているけど、操作方法が若干変更になった技があるぞ。それはダルシムのドリルキック（頭突き）だ。ストⅡではジャンプの最高点じゃないと出せなかったけど、今回はジャンプ中であればいつでも出せるぞ。



カナヴィード

CANAVIED

背徳のプリンセス(後編)

たしろたくや

ついにあきらかになったエンゲルス族の邪悪な力！　うなれカナヴィディア!!




!!!
ギギギギ
メキメキ
エンゲルス――!?
オオオオ


くたばれい!!!
!!
数十年前
この国には
――――
すっ
エンゲルスという
道をはずれた魔導士の
一族がいて
そやつらは
でえっ


魔物を己の肉体に
同化させる術を
身につけていたとか――
おそらく
こやつらがその
エンゲルスでは
ないかと…
カナヴィア姫
それと姫の３本の
剣も盗まれて
おります
何い!?
こいつらの事など
どーでもいい!!
それよりレノアや
マイヤが
つかまってるんだろ!?
はい
申し分けありません
私にとって人生最大の
仕事がありましたので…
うかつでした
イオ！ お前らしくないね
あんなヤツらに好きに
させるなんて…!!


くくく…
外郎どもぉ!
こちらのお方をどなたと心得るかぁ!!恐れ多くもヴァランカ王国皇太子
ジークフリート・フォンアクセル・ヴァランカ様なるぞぉぉ!!!
こっ…これじぃ――!!
バカめ…
!?
さーて…バカなのはどっちかしらねぇ
きゃはは
ははは
だってーあたしカナヴィアじゃないもん!!
カナヴィア姫…それはどういう意味かな……!?


な……
なんだと!?
この国とは何の関係もないあたしを人質なんかにしてもう国をとったつもりだもんね…
そこのオジさんが感ちがいしたのをそのまま受けとるなんて————
あははは
やっぱりおバカさんはあなた達の方だわっつっ!!
ギロ
おかしら・・・・
どーします!?
あっ…いや
ワシもてっきり
この娘が…
姫さま・・・ だと
ひとつ教えておこうか……
我々にはもともと————
ざわ
ふふ・・・・・
ピシッ


お前らは
カナヴィード王国には
何の関係もない
ようだが
ひえええ
我らと係わりを
もった事を不運と
思ってもらおうか！
どっひゃーっ!!
!?
ビキビキ
人質など
無用のものと
いうことをな!!!
逃がさんぞぉ！
王子!!
お逃げ下され
ここはこの
じいが
———!!!
うっ…
うむ…!!



うごっ!!
王子ぃ!
あた――っっ
むっ!?
おい…
お前ら…!?
ツー
あ….
我々…？　それは
回りをよく見てから
言うんだな…
ぬう〜〜〜〜
何者だ　我々の
邪魔をする者は…
!!
…….
みゅるみゅる


ドサ
バニチ
ドニチ
つまり…
カナヴィア♡
おお♡
残りは
てめえ１人
とゆーこった!!
くっくくく　これは
都合がいい…本物の
皇女が自ら現れる
とはな
ミュル
トントン
ミュル


もらったぞぉ!!
カナヴィード王国総てを
この手に入れる
時がきたぁぁ!!
ふざけんな!!
てめーらの
よーなヤツらに
チャキッ
ぐに
この国の物は
石コロ１つ
やれるかいっっ!!
あり？
今のうちだ
この場を離れろ
かたじけない


ギリ
ギリ
カナヴィア姫 これが お前の祖父が 邪道なものとして恐れ 国から追放した我ら エンゲルスの力だ!!
お前の体で その力を存分に 味わうがよい…そして 国王へ国のあけ渡しを 伝えてもらおう
待ちなさい！ レノア…
カナヴィア!!
笑わせて くれるじゃないか ――――！
姫なら大丈夫だ そこでだまって 見ていなさい
ミュル ミュル
こんな ナマクラでこの 私が斬れるとでも 思ったのか!!!
くっ…
ギリッ


カナヴィード王族は
誰１人てめえらを
恐れちゃいねえって
事をな!!
ぬぐぅぅ…！
最後にひとつ
教えてやらぁ!!
てめえらの力なんざ
しょせん化物との
ハンパの力なんだよ
カタカタ
ドシュッ
死いねえぇ!!!
カシーン
浄化の剣(カナヴィディア)!!


ぱし!!
こいつは よく
斬れるぜっ!!!
やった・・・・
ぐ…おお〰〰
まさか…私の
体がぁ…ああ



たしろ先生の次回作に乞ご期待!!



読者アンケート

右のハガキにアンケートの答と、次頁の中からほしいプレゼントの番号を2つ書いて、41円切手を貼って送ってください。しめ切りは、5月8日当日消印有効です。

アンケートハガキに答を記入のさい、『ファンタシースター』などのシリーズものは、「I、II…」までしっかり明記してね。郵便番号も忘れないでねっ！



1 ㊕メガドライブを買った理由を下から2つ選んでください。
①巻頭特報を読みたかった。
②付録がほしかった。
③コミックが読みたかった。
④知りたい新作情報が出ていた。
⑤前号を買って気に入ったから。
⑥他の㊕ゲーム情報誌を買っていたので。
⑦その他（内容を書いてください）

2 今までにプレイしたメガドライブのゲームの中で、一番おもしろかったソフトを1つ書いてください。

3 P129 「新作ソフトスケジュール」の中で、やってみたいゲームを2つ書いてください。

4 コミック・小説化してほしいゲームを1つ書いてください。

5 今、一番注目しているソフトメーカーを、1つ書いてください。

6 今号の表紙を見てどう思いましたか？
①良かった
②悪かった
③その他（意見を書いてください。）

7 あなたがよく読む雑誌を下の表から選んで、その番号を書いてください。

8 あなたが最近よくやるアーケードゲームを2つ書いてください。

9 HOW TO WINで紹介してほしいゲーム名を「新作ソフトスケジュール」の中から1つ選んでください。

10 付録で紹介してほしいゲームを「新作ソフトスケジュール」の中から1つ選んでください。

11 今号の記事でよかった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つずつ下の表の中から選んでください。

12 ㊕メガドライブを読んだ感想と、メガドライブに移植してほしいゲーム名を書いてください。

7. よく読む雑誌

❶ メガドライブFAN
❷ BEEP! メガドライブ
❸ 電撃メガドライブ
❹ The スーパーファミコン
❺ HIPPON SUPER!
❻ 電撃スーパーファミコン
❼ ㊕スーパーファミコン
❽ 月刊PCエンジン
❾ PCエンジンFAN
❿ 電撃PCエンジン
⓫ ㊕PCエンジン
⓬ ファミリーコンピュータマガジン
⓭ ファミコン通信
⓮ ゲームボーイマガジン
⓯ コンプティーク
⓰ テクノポリス
⓱ POPCOM
⓲ LOGIN
⓳ マイコン BASIC MAGAZINE
⓴ 電撃王
㉑ ゲーメスト
㉒ コミックGAO
㉓ コミックコンプ
㉔ Vジャンプ
㉕ キャプテン
㉖ コロコロコミック
㉗ コミックボンボン
㉘ 週刊少年ジャンプ
㉙ 週刊少年サンデー
㉚ 週刊少年マガジン
㉛ 週刊少年チャンピオン
㉜ NEW TYPE
㉝ アニメージュ
㉞ アニメディア
㉟ その他

11. 今号の記事

❶ セガ・ニューハード発表速報
❷ エクスランザー
❸ ファンタシースターⅣ
❹ ガンスター　ヒーローズ（仮）
❺ アフターハルマゲドン
❻ アークスⅠⅡⅢ
❼ ファイナルファイトCD
❽ 魔天の創滅
❾ スイッチ
❿ らんま1/2 ー白蘭愛歌ー
⓫ 幻影都市
⓬ 007・死闘
⓭ デザートストライク
⓮ LHX　アタックチョッパー
⓯ ウルトラマン
⓰ 笑ゥせぇるすまん
⓱ PGAツアーゴルフⅡ
⓲ 太閤立志伝
⓳ NBAプロバスケットボール
⓴ 飯島健男氏インタビュー
㉑ INSIGHT
㉒ 見切り人生
㉓ 跳んだりはねたり踏んだり蹴ったり
㉔ どれちょっくらRPG
㉕ How To Fun SLG
㉖ 移植探偵団
㉗ 背徳の桃園
㉘ なめこクラブ
㉙ アクションゲーム小説・沸騰伝
㉚ ストリートファイターⅡダッシュ
㉛ コミックCANAVIED背徳のプリンセス
㉜ GENESIS POWER
㉝ 裏技MEGA BAZOOKA
㉞ 餓狼伝説
㉟ 蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史
㊱ スプラッターハウス　Part3
㊲ GG PRESS
㊳ アーケーダー7
㊴ 読者コーナー・千客万来
㊵ ロードス島戦記開発日記
㊶ MEGA REVIEW
㊷ HOT MEGA SPECIAL
㊸ セガ・ファルコム情報
㊹ ソフトチャート
㊺ 新作ソフトスケジュール
㊻ 付録①≪メガドラは燃えている！≫
㊼ 付録②≪聖魔伝説3×3EYESファンブック≫

応募ハガキはこれっ！

読者PRESENT

㊙メガドライブより読者のみなさんへ、まいど感謝の新作ソフトのプレゼントです。

SOFT

1 ゾウ！ ゾウ！ ゾウ！ レスキュー大作戦
提供／EAビクター



5名

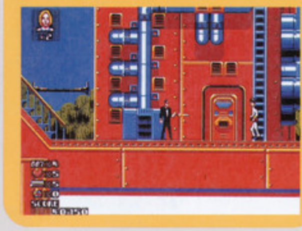
2 三國志IIICD
提供／光栄

2名



3 007・死闘
提供／テンゲン

5名



4 Out Run 2019
提供／シムス



5名

5 スイッチ
提供／セガ

5名

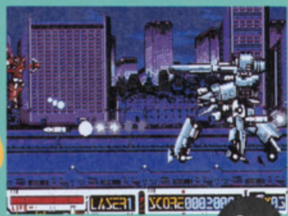


6 アネット再び
提供／ウルフ・チーム



3名

7 テバステイター
提供／ウルフ・チーム



3名

8 ゴールデンアックス3
提供／セガ



5名

9 聖魔伝説3×3EYES
提供／セガ

5名



10 らんま1/2―白蘭愛歌―
提供／セガ



3名

GOODS

11 CD BATTLE～光の勇者たち～
提供／キングレコード

10名

➡PCエンジンスーパCD・ROM²用の同名ソフトの全曲集。メガCDでも使えるよ。



12 ファイティングパッド6B
提供／セガ

5名



13 クリスタルフォーチューン／皆川裕子
提供／ヒューマン

5名



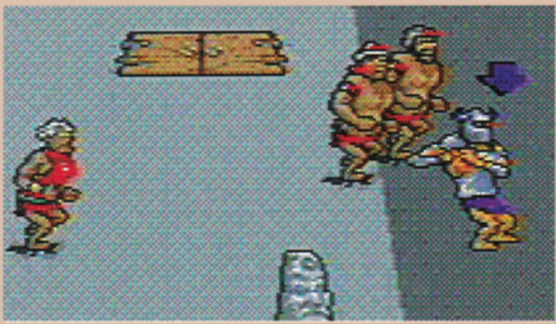
⬅同タイトルの占いマシーンのイメージソングは「YAWARA」の声でおなじみの皆口さんが歌ってるのだ。

応募方法

アンケートハガキに左のアンケートの答と、ほしいプレゼントの番号（第2希望まで）を書きこみ、切手を貼ってポストに入れてください。当選者の発表は、Vol.4のプレゼント当選者とあわせてVol.6の「読者コーナー・千客万来」のページで発表します。

なお、Vol.3の当選者の発表はP109に掲載してます。当選したみなさん、おめでとう！

GENE POWER



中世を舞台にしたアメフトゲームとしか形容し難い超ヘンなソフトだ。確かに基本はアメフトのルールなのだが、ラグビーの要素もあるし格闘ゲームっぽいところもある。どっから見てもゲテモノでその異様さには笑うしかない。



メチャクチャな設定がイカす アメフトなのに中世が舞台!

まず、タイトルから説明しよう。ジェリー・グランビルはアメフトNFLチーム、アトランタ・ファルコンズの現役ヘッドコーチだ。2年前までヒューストンで地元のスタジアムを“痛みの館”と称して監督をしていたのだが、結局クビになった。それでもめげずに今度はアトランタでその派手な性格と過激でラフな試合運びで注目を浴びているんだが、悲しいかなチーム自体の戦績はあまりパッとしない。多分、近いうちにまた解雇されるんだろう。そんな波瀾万丈なオッサンだから、こんなゲームに名前を貸せるのかも。ピッグスキンはアメフトの球のニックネームだ。フットブロールはもちろん、フットボールとブロール（喧嘩）を掛け合わせた造語である。ゲームは2チームに別れてプレイする。コンピューター対戦、対人プレイどちらもOK。チームは1人から最大6人まで両サイド独自に設定できる。その他、ゲーム速度と制限時間のセッティング等で難易度を調整可能。後は数少ないけどフォーメーションを決めプレー画面に入る。ルールはアメフトとラグビーをゴチャマゼにしたようなもので、敵から球を暴虐的に奪いタッチダウンを決めるという単純明快なゲーム。タッチダウン以外にも、敵にどれだけケガをおわせたかも得点の対象となるので、できるだけ残虐なプレイが必要だ。したがって球の奪い合いに凄まじいものがある。素手で殴るはもちろん、フィールド上に転がっている斧、石などを拾って敵をブチのめす。時には熱狂的な観客も乱入してくる。その他、落とし穴、潅木といった障害物もあり、とうてい一筋縄ではいかない。残念ながら操作性、戦略性ともに芳しくないが、このキワモノさは滅多に見られないものだ。ヘビーなアメリカ人ユーザーは普通のゲームに飽き足らないのかも…。



⬆室内プレイで落とし穴に落ちた選手は、一定時間、地下のダンジョンに捕らわれるという過酷な設定。



⬇操作性は良くない。どの選手がどこで何をしているかを把握するのが大変………でも楽しげ———。



Jerry Glanville's

PIGSKIN FOOTBRAWL

ジェリー・グランビルズ ピッグスキン・フットブロール

レーザーソフト■スポーツ／アクション

SIS

ジェネシス・パワー

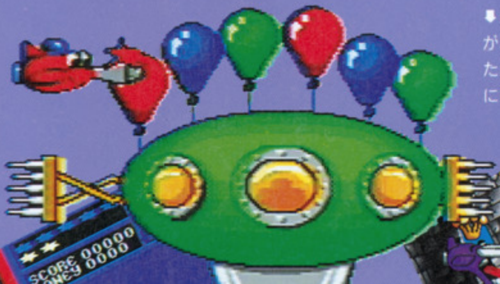
過激で元気なアメリカ・ジェネシス。メガドライブとは、一卵性双生児のようなハードでありながら、ジェネシスの健闘振りはたいしたもの！　このパワーを頂いて、ジャパンのメガドライブも他ハードに差をつけたい!!　海外の異常なまでにイキのいいソフトと、あちらのゲーム事情をご紹介するこのコーナー。今回からページ数も倍増、内容も盛り沢山、ワールドワイドにやりたい放題やっちゃうもん。コレを読んで、世界を知れ!!

ヘンテコな機械で闘うぞ！



博識な読者は、このホノボノしたグラフィックを見ただけで『ファンタジーゾーン』激似のシューティングと思われるだろう。実際、敵を倒してお金を稼ぎ、店で買い物をしてパワーアップするところまでまるっきり同じだから仕方がない。だけど、純粋なシューティングじゃあないんだよね。ナゼかというと、マイキャラ（赤が1P、青が2P）は弾を撃てない。攻撃は自機に取りつけた機械仕掛けの道具（ガジェット）で行うのだ。ゲームスタート時のガジェットは、マジックハンドの先っぽにつけたボクシンググローブだけ。これを4方向に操作して敵を倒し、コインを集めてステージごとにあるショップでもっと強力なガジェットを買い換える。売っているガジェットはハンマー、フック、ドリル、ヨーヨーなどいろいろ。その他、時々出現する宝箱にはバリア、1UPなどのアイテムが隠されている。それにしても、オパオパが出てきても全然違和感を感じさせないようなゲームデザインだ。困ったもんだ――――。

➡機体に取り付けたガジェットをウマいこと操作して敵を叩け！　倒した敵はコインに変身、それを集めてサッサとパワーアップ用のガジェットを買うのだ！





⬇ガジェット王国の魔法の宝石が、悪いヤツらに盗まれちゃったから取り返す！　というどこにでもあるお話。



GADET TWINS
ガジェット・ツインズ

イマジック・ゲームテック■アクション

ノートン・魁のどーでも英語

なんの前触れもナシに始まったこのコーナーだが、今後、日本人にしか通用しない英語の言葉(俗にいう和製英語)を総括していきたい……というワケで、今後ともヨロシク。さて、手始めにプロ野球の時期だから、今回のネタはそれに決まり！　意外にも、デッドボールは英語じゃない。それどころか、それに該当する名詞もない。どう表現するかと言うと「The batter was hit by a pitch」となる。意味は「バッターは（ピッチャーの投げた）球に当てられた」だ。実際、スコアブック等には「HBP」と死球は記載される。その他、探せばいくらでもヘンな表現が出てくる。例えば、エンタイトルツーベース。これはグラウンドルールダブルじゃないと通じないし、ランニングホームランは確かに判りやすいが、本当はインサイドパークホームランという。観戦中にさり気なく正しい英語を使ってみよう。友人の尊敬を集めること間違いナシ。これで君も人気者だ！





⬅⬆国内でもテンゲンから発売された『RBI 4ベースボール』。日本版では、ちゃんと国内仕様の和製英語になおしてあるのだ。と、いっても野球自体がアメリカから来たスポーツじゃなくて日本独自のスポーツへと変化しちゃってる感じだね。

GENESIS POWER ジェネシス・パワー

昨年12月に、東京・両国国技館で行われた『遊星セガ・ワールド』に出品された作品だ。ジェネシス版もなかなかの人気を集めており、メガドライブ版の発売も期待できそうなソフト。

主人公はタイトルからも明白なように、イルカのエコーちゃん。珊瑚礁の海で仲間たちと楽しく泳いでいたら、突然物凄い竜巻に襲われて、仲間たちがどこかへ吹っ飛ばされちゃった!! ひとりぼっちになったエコーは、勇敢にも仲間探しの旅に出る……という一見分かりやすい物語なのだが、ゲームが進むにつれてエコーの活躍の舞台はアトランティスの遺跡、ジュラ期の海、はたまた宇宙の彼方へとスケールアップしていく。見た目で今流行りのエコロジーをテーマにしたゲームだと思ったら大マチガイ!! 時空を超えた壮大な冒険アクションゲームなのだ。

得意のジャンプ!! 操作に慣れれば、大ジャンプも回転ジャンプも自由自在にできるのだ。

操作はハッキリいって難しい。泳ぐイルカの動きを忠実にシミュレートしているため、独特のプレイ感覚を持っている。既成のアクションゲームのどれにも似ていない操作感なので、最初はかなり戸惑うが、慣れてくると水中を泳ぐ感触が心地良い。滑らかでスムーズ、かつスピーディーな動きは、あまりのリアルさに長時間プレイしていると酔ってしまうほどだ。

エコーはソナーで地形を探索しながら進んでいくのだが、敵の出現パターンやマップのあちこちに仕掛けられたワナは超意地悪。もちろんエコーの身体はそんなに丈夫ではないので、ことごとくやられてしまう。無限コンテニューなので、何度でも引き続き挑戦できるものの、動物愛護団体に見せたら、文句を言われそうで心配になる。厳しい条件の中で闘い続けるエコー。なんとか救ってあげたくなるマイキャラだ。

仲間を求めて、泳げエコー!!



アイテムのひとつ、巻き貝。これで岩を壊して、新たな道を開くのだ。巻き貝を思った場所に運ぶのは難しい。

ECCO THE DOLPHIN
エコー・ザ・ドルフィン

セガ■アクション

海外通信

セガ前世代の8ビット機、マスターシステム。日本では16ビット(メガドライブ)の波に呑まれてそのまま夢の島に流されたのだが、ヨーロッパでは今だに現役バリバリでファミコン等競合機種をものともせず市場を伸ばしている。例えばイギリス。メガドライブの浸透により、マスターは衰退するかと思われたが、去年だけでも当初の販売目標の40万台を大幅に上回る55万台をマーク。その健在ぶりを示した。今後も既存ユーザーだけでなく、新規セガファンを獲得していくと思われる。そんなマスターの市場を支えているのは、もちろん質の良いソフトだ。さすがに、マスター版のみのゲームタイトルは少ないが、メガドライブとゲームギアで発売されるものはたいがい移植されている。そのどれもがなかなかの質を保っているらしい。例を上げれば「ソニック1・2」。この2作は共に移植され好評を博している。「ソニック2」に至っては、昨年の11月の発売以来、イギリス国内でメガ版、GG版と揃ってそれぞれのチャート1位をキープしている。その他にも「レミングス」「プリンスオブペルシャ」等々、おいしいソフトにコト欠かない。特に「レミングス」は、家庭用ゲーム機の移植ではマスター版が最も操作性に優れていると語るユーザーもいるほどだ。確かに、メガドライブと比べると画質・音質が落ちることは間違いないのだが、良質のゲームはどの様なカタチでも楽しいことを、マスターが証明しているといえる。

ジェネシスだけなんて悔しい

がんばれ!! 日本

ジェネシスの母国はもちろん日本。だから、日本のソフトメーカーもあっちに負けないようにがんばってる！　世界中で活躍奮闘する日本生まれのゲームソフトを紹介するぞ！

その名も『キャプテン・アメリカ』。説明しなくても出身地が分かってしまう、アメリカ生まれのヒーローである。この『キャプテン・アメリカ』を主人公にしたアクションゲームが、ジェネシスで発売される……発売されることには別に驚かないけど、なんとこのゲームソフトを製作しているのは日本のメーカーさんなのだ。データイーストといえば、家庭用ゲーム機ユーザーにはかなり知れた存在だよね。『キャプテン・アメリカ』は今のところアメリカ国内のみの発売。キャラクターの版権などの問題があって、日本での発売は難しそうだけど、海の向こうでがんばっている日本のメーカーさんがあるなんてちょっと嬉しい……とはいっても、国内で発売されないのはスゴク悔しい――。



⬅もちろん、アメリカの国民的ヒーローである。



海中を泳いでいる魚を食べ、体力を回復する。お腹一杯食べて、元気なエコーに復活！

海流に逆らって進むときは、岩を落としてその後に続く。アイテムの使い方が重要。

U.S.A. CHARTS TOP10

1	Sonic the Hedgehog 2	Sega	Action
2	Captain America	Data East	Action
3	John Madden Football	EA	Sports
4	NFL Sports Talk Football	Sega	Sports
5	NHLPA'93 Hockey	EA	Sports
6	Streets of Rage II	Sega	Action
7	Road Rash II	EA	Driving
8	LHX Attack Chopper	EA	Simulation
9	Batman Returns	Sega	Action
10	T2:The Arcade Game	Flying Ege	Shooting

U.K. CHARTS TOP10

1	Sonic the Hedgehog 2	Sega	Action
2	Ecco the Dolphin	Sega	Action
3	World of Illusion	Sega	Action
4	John Madden Football	EA	Sports
5	WWF Wrestlemania	Acclaim	Sports
6	T2:The Arcade Game	Acclaim	Shooting
7	Desert Strike	EA	Shooting
8	Speedball 2	Virgin	Action
9	Lotus Turbo Challenge	EA	Driving
10	Taz-Mania	Sega	Action

こうやって見ると、両方で1位になっている『ソニック2』は別格として、U. S. A.とU. Kとでは結構ラインナップが異なっている。U. S. A.ではナントいってもスポーツゲームが大人気。U. Kではキャラクター物のアクションゲームが好評だね。U. S. A. 6位の "STRETS OF RAGE II" は『ベアナックルII』、U. K 3位の "WORLD OF ILLUSION" は『ミッキー&ドナルド』のコト。日本のソフトが頑張ってるね！

ジェネシスパワー 特別プレゼント

メガドライブとジェネシスの世界制覇を目的としたページ、ジェネシス・パワー。応援してくれる読者の皆様に、舶来グッズをプレゼント。さぁ今すぐ応募！　何が当たるかはおまかせでね!!



●プレゼントの応募先
〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
㈱メガドライブ編集部『ジェネシスパワープレゼント』係

裏技どっかん百万発！

MEGA BAZOOKA

裏ワザでおもちゃ券をもらおう!

- ●1等賞…10,000円のおもちゃ券
- ●2等賞… 8,000円のおもちゃ券
- ●3等賞… 5,000円のおもちゃ券
- ●末等賞… 2,000円のおもちゃ券

この「裏ワザメガバズーガ」で採用したハガキには、もれなく上記のおもちゃ券をプレゼント！　ドシドシ送ってね。



2等

ランドストーカー　セガ／8700円

ちゃんと上に昇れたぞ！（東京都　下垣内孝さん）

前号のこのページで紹介した、フライデーの故郷・トゥインクル村への登り方がついに見つかったぞ！　さっそく報告しよう。

まずはメルカトルの街の道具屋に会いに行こう。用があるのは商売がえを考えている人の方で、「薬屋はどうですか?」との問いには「いいえ」と答える。すると「怪しいお店はどうですか?」と聞いてくるので、「はい」と答えて、港で仕入れを手伝ってあげよう。

すると、新装開店後のお店に「うさぎのふく」というアイテムがあるはず。それを買ったら、エケエケの実を7個以下にしてからトゥインクル村に入ろう。ここで「うさぎのふく」を使うと、あらあら、なんとエケエケの実をアイテムとして持ててしまうのだ。それを階段状に積み上げれば、見事！　上に登れてしまうのだ。文章じゃわからないという人は、下の写真を参考にしてやってみてね。



⬅まずは病気の道具屋を助けなきゃアイテムは手に入らない。



➡トゥインクル村に到着。村に入った後にアイテムを使おう。



⬅「うさぎのふく」は何故かココでだと喜んで着る。



⬅⬇熱いぜお二人さん！　それはともかく、後々の冒険のためにも、うさぎのふくは買っておいて損はない。ほかの怪しいアイテムもお試しあれ。





⬅つぼやブロックと同じく、エケエケの実をアイテムとして使用できるのだ。うさぎのふくを使用すると、エケエケの実が満タンになるので持てる、というワケ。



3等

ぷよぷよ　セガ／4800円

敵がスピードダウン（東京都　匿名希望さん）

「ひとりでぷよぷよ」を選ぶ時に、2Pの方にもパッドを入れておこう。ゲームをスタートさせたら、2Pパッドの操作キーを上下左右のどれかに入れてみよう。敵のスピードがダウンするぞ。2・4面だとそれがよくわかる。



➡この技はゲームセンター版でも通用するぞ。



3等

マジンサーガ　セガ／4800円

ボス対戦（大阪府　金沢光二さん）

動く！　とにかく動く！　デカキャラが滑らかすぎる動きのボスキャラ対戦を楽しめる隠しコマンドを教えよう。タイトル画面でオプションを選んだら、サウンドテストを「18」に、SEテストを「72」にしてスタートさせてみよう。各面のボスのみと対戦できるぞ。



「SOUND TEST」を18
「SE TEST」を72



⬅滑らかな動きは一見の価値あり。デカキャラ同士の対戦を楽しんでくれ。



三國志Ⅲ

光栄／12800円

隠しイベントを紹介だ！（山形県　佐藤孝弘さん）

三国志Ⅲにまた隠しイベントが発見されたぞ。条件を説明していこう。

シナリオ２の史実モードで、孫策を君主としてゲームを開始しよう。建業を統治下において、兵力を３万人以下にして周瑜と朱治を配下につけて（解雇したらダメ）建業だけを保持しよう。ただし、戦場の所有はOKだ。

以上の条件を満たして196年の１月を迎えると、イベントが発生するぞ。



⬅イベントの発生条件を満たすのは、必ず１月とは限らない。







➡江東の「二張」こと張昭と張紘が力になってくれる。強さを見てくれ！





ゆみみみっくす

ゲームアーツ／7800円

声優さんたちのメッセージが聞ける

（愛知県　堀辺啓二さん）

ゲームアーツが初めて開発したデジコミ・ゆみみみっくす。ゲームを一層楽しくする小技がいくつか発見されたので報告しよう。

CDを入れたらオートサーチで４トラック目を選んでみよう。声優さんたちからの隠しメッセージが聞けてしまうぞ。もちろん普通のCDプレイヤーでも再生は可能だよ。



➡メッセージ自体は、１分弱。クリア後に聞くとよい。



ゆみみみっくす

ゲームアーツ／7800円

カーソルがハートに変わる？（愛知県　中根英人さん）

お次もゆみみみっくすだ。ゲームを、体育館で体育の授業を行うところまで進めよう。ゆみみが２度目の貧血をおこし、体育の授業が終わったあとで松崎君が「送っていってやろうか」と言うよね。その直後のコマンド選択画面に「先に進む」と「余談ですが‥‥」と出る。ここで「余談ですが‥‥」を選ぶと、ナレーションで「あなたは女の子ですか？」と聞かれるので、カーソルで「はい」と答えてみよう。

今まで星型だったカーソルがハートマークに変わるのだ。これだけ？　って思う人もいるかもしれないけど、この後の物語の展開を見ていったら、ハートのカーソルの演出にはニヤリとさせられちゃうよね。



⬆コマンドは「余談ですが‥‥」の方を選択してみよう。



⬆突然、花ショイ（笑）。ナレーションを聞いた後、「はい」を選ぶと‥。



⬆こうなります。この場面ではハート型のカーソルがしっくりくるね。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ２

セガ／6800円

面セレクト＋即スーパーソニックに変身で、プレイ時間大幅短縮！（横浜市・佐藤伸吾さん）

各ラウンドのセレクトモード、そしてカオスエメラルドを７個取らなくても、スーパーソニックに変身できる隠しコマンドが見つかったぞ！

まずはラウンドセレクトを。オプションを選んだら、サウンドテストを19、65、09、17の順に聞いてみよう。ここでリングを取った時の効果音が鳴れば第一関門突破だ。タイトル画面に戻したら、Ⓐボタンを押しながら１Pでスタートさせてみよう。面セレクトに突入だっ！

スーパーソニックへの変身方法は、これまたサウンドテストを04、01、02、06の順に聞いてみよう。今度はボーナスステージをクリアした時の効果音が鳴るはずだ。好きな面を選んだら、Ⓐボタンを押しながらスタートさせよう。リングを50枚以上取ってジャンプすると、スーパーソニックに変身するのだ！



⬆サウンドを順番通りに鳴らすだけでOK。



⬆ラウンドセレクト。最終面も一発で行ける。



⬆ジャンプでスーパーソニックに変身！　リングを取った時間だけ変身していられる。



サンダーフォースⅣ テクノソフト／8800円

おまけMUSICが聴けるぞ！

（千葉県・原田智明さん）



➡難易度はどれでも関係ないよ。ハードな曲に感動しよう。

まず、コンティニューしても構わないのでゲームを全面クリアしよう。エンディング後、タイトル画面に戻ったらサウンドテストを聴いてみよう。エンディングや未使用の曲が聴けるのだ。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／6800円

何と空中遊泳だ！ （静岡県・伊藤充文さん）

前ページの面セレクトで全ての面を満喫した人。おつぎはテイルスの空中遊泳を楽しんでもらおう。

場所は、ラウンド3のエッグマンとの対決シーンだ。まずはエッグマンに7回ダメージを与えて、あと一回アタックすれば倒せるという状態にしよう。

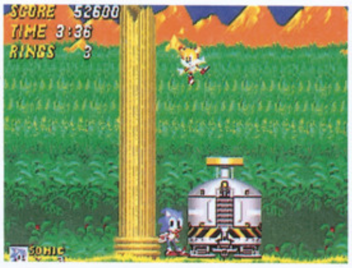
ここからが本番。石柱から吐き出される矢に乗り、テイルスを石柱の上に立たせてみよう。あとはエッグマンに一撃お見舞いして倒せばOKだ。すると石柱が崩れて……崩れていくのにテイルスは空中に立ったままになっちゃうのだ！ 写真を参考にしてがんばってみてね。ソニックでもできるよ。



⬅テイルスをうまく誘導してこの形にもっていこう。これで倒すと……？



⬆ほーらこのとおり。今にも落ちてきそうだけど落ちないのだ。



➡テイルスの奴、どこに行ったんだ？ ついソニックもイライラ。



シャイニング・フォース セガ／8700円

マックスが無敵！

（宮城県・佐藤幸記さん）

最初に、2Pパッドの上キーとスタートを押しながら電源を入れよう。次に、SEGAのロゴが切れる前に1PパッドのⒶボタンとスタート、2PパッドのⒶボタンとⒸボタンを押し、そのまま押しっぱなしにしてみよう。各面の戦闘ができるバトルテストが始まるぞ。マックスのHPは怪物クラスなのでまず死なない。



⬅マックスのHPに注目。他のキャラは普通。



➡Ⓑボタンを押すと、他のコマンドが。



サンダーフォースⅣ テクノソフト／8800円

フル装備でラクラククリア！

（埼玉県・榊原友成さん）

ゲーム中ならいつでも、いくらでも装備を復活させられるコマンドを紹介しよう。ポーズをかけたら上、右、Ⓐボタン、下、右、Ⓐボタン、下、右、Ⓐボタン、Ⓒボタン、左、上、Ⓑボタンの順に入力しよう。

あとはパッドの上を押したら武器の完全復活、右を押したらクローがつくぞ。ちなみに、コマンドは両方いっぺんに使えるよ。





⬅⬆死んでしまっても、コマンドの方向ボタンの一発でハイこのとおり。使い過ぎに注意ね。



GGソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／3800円

1UP無限ワザ発見 （福岡県・山本英児さん）

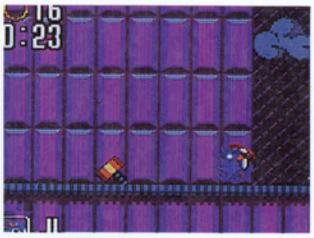
要点だけ手短に説明しよう。ステージ2－2で、右下に降りたところにある1UPを無限に取れてしまう裏ワザが見つかったのだ！

方法は、まず1UPアイテムがあるところの右側からローリングで左に転がろう。そのまま1UPボックスを取ったら、地面に降りずに左のバネを使って右側の場所に戻ろう。ボックスが復活するぞ。

一度でも失敗したら、また初めからやりなおそう。



⬆ボックスを取ったら地面に降りずに、バネで右側に戻る。飛び過ぎに注意。



⬆ここに着地。あとは再びローリングで左に転がる。絶対に出来るから練習だ！

裏ワザ大募集!!

こりゃ裏ワザだわ、と気づいた君はチャンスだ！ 詳しい裏ワザの内容とソフト名、自分の連絡先（住所・氏名・年齢・電話番号）を明記した上で編集部まで送ってほしい。郵送・FAXともに可能だ。同一内容のワザは詳しい内容と美麗な文章の方を採用するぞ。

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊙MD「ウラワザ」係
FAX 03-5228-1707

HOW TO WIN

芸の細かさと奥の深さではちっとすごい"HOW TO WIN"。今月の攻略メニューはなかなかバラエティに富んでいるぞ。急きょメガドラで発売が決定した『餓狼伝説』がトップだ。続いては広大なモンゴル平原にチンギス＝ハンが遊ぶ『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』。そして16メガの大容量アクション『スプラッターハウスPART3』と、人気ゲームが盛りだくさん。血は飛ぶわ、オルドはするわ、首は飛ぶわでもう大変なラインナップでござる。

メガドラの世界に突如降ってわいた巨星
いきなりズタズタに攻略だ!!

餓狼伝説
～宿命の闘い～

■セガ■４月23日発売予定■8800円■アクション■１～２人用■12M

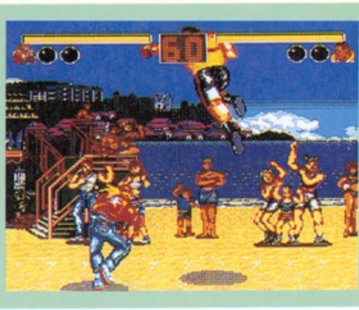


格闘技の祭典が開幕！世界最強の男は誰だ!?

格闘アクション界の貴ノ花といえばこの『ガロー』だ。オリジナルはNEO-GEOで、スーパーファミコンに移植されたのが昨年の11月。このメガドラ版は敵キャラクターの数がへったものの、臨場感や操作性がバツグンになっている。加えて１Ｐプレイ時には、何人か倒すごとに自キャラ以外の主人公と闘うことができるようになった。ハードの色数はスーファミに劣るものの、グラフィックはこちらの方が数段美しい。よりアーケードの興奮がリアルに楽しめるようになったわけだ。

荒れ果てたサウスタウンは今…

サウスタウンの名ストリートファイター、ジェフ・ボガードの死から10年。彼を死にいたらしめた男ギース・ハワードは、この町を完全支配していた。修行の旅から戻ったジェフの息子テリーとアンディは、「キング・オブ・ファイターズ」なる格闘会に出る東丈と出会い、ともに町を荒らすギースを追う。





➡NEO-GEO版では２人協力プレイができた。相手を倒すと、VSモードになる。



⬇ビリー・カーン。MD版には登場しないが、マイヤーのステージをさがすと…。



⬇ついでにいうと、スーパードランカー、ムエタイのホア・ジャイもカット。

アツい闘いをくり広げるファイターたち

ギースが興行を牛耳り、彼に莫大な利益をもたらす「キング・オブ・ファイターズ」。この格闘の宴に出場する格闘家は、ギースを含めて９人。テリー、アンディ、東の主人公３人と、ギースとその手下が６人という構成だ。それぞれのプレイヤーは独自の格闘スタイルをもっていて、強大な力を秘めた得意技をくり出すツワモノだ。この血なまぐさい大会に、テリーとアンディの兄弟は父の復しゅうに、東は世界一の格闘家をめざして、今運命をかけて乗り出した！



➡必殺技につぐ必殺技の応酬！　グラフィックがキレイでカッコイイ。



⬅『餓狼伝説2』では、毒霧攻撃にかわって火炎殺法が。MD化を期待！

TERRY BOGARD テリー・ボガード



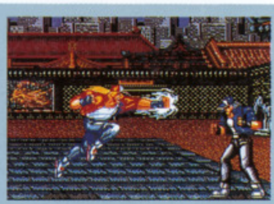
10年前父を失ったその日以来、復しゅうを胸に格闘に明けくれていた、マーシャルアーツの使い手。主人公的キャラにふさわしく、バランスのとれた攻守が身上だ。基本的な攻撃のパターンとしては、バーンナックルとパワーウェイブをメインにするのがよい。クラックシュートも効果的だが、出すのがむずかしい。またライジングタックルはタメを必要とする技なので、これもなかなかむずかしい技である。

必殺技

クラックシュート



バーンナックル



パワーウェーブ



ライジングタックル



ANDY BOGARD アンディ・ボガード



かつてはテリーとともに修行に立ったが、その後兄を超えるべく日本へ渡り骨法をマスターした。このキャラクターは、テリーと比べてどの技も使い勝手がいい。まず飛び道具として飛翔拳がある。反応がよく連発がきくのが強み。斬影拳も同じく連発がきくが、しゃがみ蹴りでの反撃には注意しよう。そして空破弾は出すのがむずかしいしが、飛んでいる敵に対しては絶大な効果を発揮するのでよく練習しておくとよい。昇龍弾はイマイチ使いにくい。

必殺技

空破弾



斬影拳



昇龍弾



飛翔拳



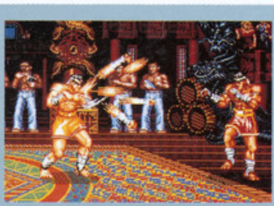
JOE HIGASHI 東　丈



タイ式ボクシング「ムエタイ」のチャンピオン。日本人。目標を「世界最強の男になること」とした彼はサウスタウンに向かうが、そこでボガード兄弟と対面する。ハリケーンアッパーはくり出すまでタイムラグがあるので、スキをつかれないようにしよう。爆烈拳はボタンを連打すれば出る簡単な技。敵の空中からの攻撃には効果がある。看板技のスラッシュキックも威力がある。タイガーキックは一見の価値ありだ。

必殺技

ハリケーンアッパー



爆烈拳



スラッシュキック



タイガーキック



世界の格闘ヤローと必殺技

リチャード・マイヤー



足くせの悪さは天下一品!

カポエラ（キック主体の格闘技）の名手。パトリオット・ローリング・アタックは凄まじい破壊力があるが、相手との間合いが近い時はうまくヒットしないので注意。

ハンズスタンドキック



スパイダーキック



ディプアップスロー



パトリオット・ローリング・アタック



ダック・キング

ストリートダンスをアレンジした特異のマーシャルアーツを見せる。キャノンボール、ヘッドスピンの両アタック技をつかって攻めるのがいいだろう。



雪辱をちかい、テリーを追って世界を渡る

キャノンボールアタック



スクリューアタック



バックドロップ



ヘッドスピンアタック



タン・フー・ルー



ジェフの恩師は究極の太極拳老人

巴投撃



旋風拳



射際投



旋風脚



大車輪脚



気孔拳



ジェフの師匠にあたる中国人。ダメージを受けると怪人に変身するので驚く。変身前は気孔拳をつかって攻め、変身後は旋風脚で攻めていこう。

マイケル・マックス

ルールにしばられたボクシングに嫌気がさしたという暴れん坊。有効な技はガストストレートパンチだが、やはり相手がしゃがんでいる時には当たらない。

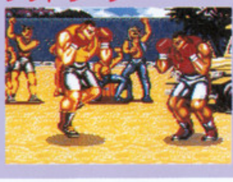
ガストストレートパンチ



トルネードアッパー



フットワーク



ボンバースロー





超ヘビー級のパンチを受けてみろ!

ライデン

かつてビッグ・ボンバーダーとタッグを組んでいた人気レスラーだが、彼に裏切られてグレた。毒霧という奇妙な技で敵を圧倒する。



パワーで敵を粉砕 首を締めおとせ!

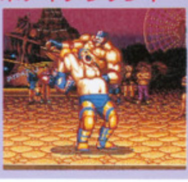
コブラクランチ



毒霧



ボディクラッシャー



ロケットアタック



ギース・ハワード

「キング・オブ・ファイターズ」の主催者であり、サウスタウンの権力者。日本の古武術を実につけている。なかでも烈風拳の破壊力は強力無比。



世界の猛者を操るボガード家の宿敵

当て身投げ



噛龍投



空歩



烈風拳



餓狼伝説

この相手には気をつけろ!!

その前に “投げハメ”で世界を渡り歩け!

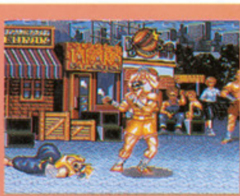
“投げハメ”というのは、文字通り投げて投げて投げまくることをさすゲーマー語だ。対COM戦では有効だからマスターしよう。投げ技で相手を倒す→相手が立ち上がるところをまたつかんで投げる、のくりかえしをおこなうこと。操作は投げ技を連発するだけだ。しかしアンディだけは投げつけた相手との間隔が遠くなるので少々むずかしい。



⬆まず相手の攻撃をしっかりガードして投げの態勢に入ろう。



⬆正しい操作で相手を投げつけてやろう。



⬆相手がのびている間に近づいていく。



⬆相手が立ち上がったらまた投げの態勢に。



⬆つかんだらまた投げる。このくりかえし。



テリー・ボガード & アンディ・ボガードの場合



ハマらない相手はこう倒せ!

このボガード兄弟は、攻略法がほぼ同じなのでひとまとめにした。基本的には2人とも投げハメでクリアできるが、マイケル・マックスとライデン、それにギースは少々攻略のしかたが異なるので、別扱いにしたぞ。それ以外の敵（主人公キャラもふくむ）はほぼ完ペキにハマってくれる。

対 マイケル・マックス

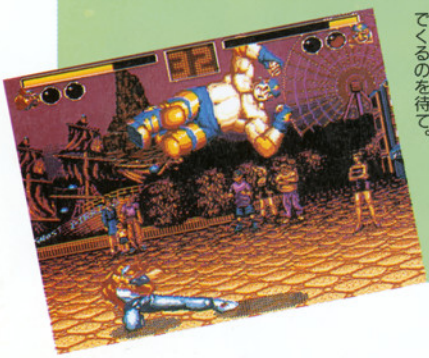
基本的には投げつけていくのだが、つかみにいく時パンチを出してくるのでダメージを負ってしまう。よって、投げつけたらパンチをガードしてからまた投げにいく。



⬆いそいで投げにいくとうまくいかない。ひと呼吸おいてから投げにいくタイミングだ。

対 ライデン

パンチ、蹴りでライデンの跳び蹴りを誘う。跳び蹴りをしてきたらこちらは立ち上がり、これをガードする。ライデンが着地したら投げつける。これをくりかえそう。



⬆小パンチ、小キックで牽制し、ライデンが飛んでくるのを待て。

対 ギース・ハワード

写真はアンディの場合。まずパンチをくり出してギースの跳び蹴りを誘う。飛んできたら、これを跳び蹴りか、斬影拳（テリーは跳び蹴りのみ）で落とす。またはギースが烈風拳を出した時、これをジャンプでかわす。着地すると跳び蹴りをしかけてくるから、このときにたたき落とす。



⬆まずこの牽制パンチを出してみよう。ギースは跳び蹴りを出してくるぞ。まんまとノッてきたらチャンスだ。



⬆アンディならこの跳び蹴りを斬影拳で落とすこともできる。跳び蹴りと比べてやりやすい方を選ぼう。



⬆もうひとつのやり方は、ギースが烈風拳を出した時が狙い目だ。烈風をジャンプでかわしていこう。



⬆アンディ、テリー共通の落とし方がこの跳び蹴り。斬影拳の使えないテリーはこのやり方しかないけどね。



東　丈の場合

キックボクサーでありながら、投げハメがいっちゃんうまくいくのが彼、ジョー・ヒガシだ。ボガード兄弟とくらべて投げの飛距離が短く、相手が自分の近くに落ちるため、「次の投げ」にうつるのが容易だからだ。もちろん、タイガーキックが好きな人はオリジナルに攻略してみよう。

キックボクサーは投げの達人だった

対リチャード・マイヤー

スパイダーキックの着地時、ハンドスタンドキックできた場合はスライディングで倒す。もしくは彼がまわし蹴りのモーションを終えた時にできるスキに、投げに入ろう。



⬅ハンドスタンドキックできた場合。リチャードが曲芸に熱中している間にスライディング。

対ライデン

毒霧を吹いてきたときはスライディングで倒せるが、それ以外のときはしゃがみパンチで相手の跳び蹴りを誘い、立ってガードする。そのあと投げに入ろう。



⬅毒霧攻撃時以外のスライディングは、相手に近すぎて投げられてしまうことがあるから注意。

対ギース・ハワード

間合いが広い時に爆烈拳をやると、烈風拳を返してくるからガードする。間合いが近いときには跳び蹴りをしてくるので、爆烈拳でたたき落とすのがよい。



⬅ガードしたら爆烈拳を出し、跳び蹴りをさせよう。



⬅烈風拳をジャンプでかわし落下中にⒶボタンを連打。



⬅すると跳び蹴りをしてくるので、爆烈拳で落とそう。

餓狼伝説・キャラクター別技の出し方早見表

テリー・ボガード

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	エルボー	ジャブ	ストレート
Ⓑ	ニーキック	ヘッドキック	バックスピンキック

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↓↑Ⓐ
ローパンチ	ハイキック	ライジングタックル
↓Ⓑ	→Ⓒ	↓↙←↖Ⓑ
ローキック	パワースルー	クラックシュート
↑Ⓐ	↓↙←Ⓐ	↓↘→Ⓐ
ダブルナックルパンチ	バーンナックル	パワーウェーブ

アンディ・ボガード

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	頸掌打	掌底突	砕骨拳
Ⓑ	臓破脚	打顎脚	竜巻脚

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↓↘→↗Ⓐ
烈脚拳	削岩蹴	昇龍弾
↓Ⓑ	→Ⓒ	↙↗Ⓑ
蛇脚	胞投撃	空破弾
↑Ⓐ	↙→Ⓐ	↓↙←Ⓐ
鎧斬拳	斬影拳	飛翔拳

東丈

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	肘打ち	正拳突き	鉄拳突き
Ⓑ	膝蹴り	腹蹴り	回し蹴り

↓Ⓐ	↑Ⓑ	Ⓐ連打
肘打ち	飛び膝蹴り	爆烈拳
↓Ⓑ	→Ⓒ	↓↘→↗Ⓑ
スライディングキック	首なげ	タイガーキック
↑Ⓐ	↙↗Ⓑ	←↙↓↘→Ⓐ
拳落とし	スラッシュキック	ハリケーンアッパー

リチャード・マイヤー

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	ダブルキック		
Ⓑ	ハイキック	ダブルハイキック	

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↓↑Ⓐ
ダブルキック	ニッパーキック	スパイダーキック
↓Ⓑ	→Ⓒ	
ローキック	ディプアップスロー	ハンドスタンドキック
↑Ⓐ	↓↘→Ⓑ	
ニッパーキック	パトリオットローリングアタック	バック転

ダック・キング

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	エルボー	ナックルパンチ	
Ⓑ	ニーキック	バックスピンキック	

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↓↘→↗Ⓑ
アンダージャブ	フライングハイキック	キャノンボールアタック
↓Ⓑ	→Ⓒ	
スライディングキック	バックドロップ	スクリューアタック
↑Ⓐ	←→Ⓐ	
フライングハイキック	ヘッドスピンアタック	

タン・フー・ルー（通常時／変身時）

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	気孔打／手刀		
Ⓑ	腹打脚／脚棒		

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↓↙←↖Ⓑ
気孔打／肩骨打	蜂襲脚／掃襲蹴	大車輪脚
↓Ⓑ	→Ⓒ	
蛇打脚／滑体撃	巴投撃／射際投	旋風拳
↑Ⓐ	↓↘→Ⓐ	
蜂襲脚／旋風打	気孔拳	旋風脚

マイケル・マックス

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	アッパーカット	ストレートパンチ	
Ⓑ	アッパーカット	ストレートパンチ	

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↙↓↘→Ⓐ
ローパンチ	フォーレンロックパンチ	トルネードアッパー
↓Ⓑ	→Ⓒ	
ローパンチ	ボンバースロー	フットワーク
↑Ⓐ	←→Ⓐ	
フォーレンロックパンチ	ガストストレートパンチ	フットワーク

ライデン

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	ナックルボンバー		
Ⓑ	ロングアンダーキック		

↓Ⓐ	↑Ⓑ	↓↙←Ⓐ
ヘッドバット	ドロップキック	ロケットアタック
↓Ⓑ	→Ⓒ	
アンダーキック	ダイナマイトスロー	コブラクランチ
↑Ⓐ	←→Ⓐ	
ボディープレス	毒霧	

ギース・ハワード

	近距離	中距離	遠距離
Ⓐ	昇龍打	臓破打	
Ⓑ	回し蹴り		

↓Ⓐ	↑Ⓑ	
鎌突拳	降龍蹴	空歩
↓Ⓑ	→Ⓒ	
這龍蹴	噛龍投	当て身投げ
↑Ⓐ	←↙↓↘→Ⓐ	
降龍蹴	烈風拳	

この表の操作はすべて自キャラが画面の左側にいる状態でのものです。右側にいる時は方向ボタン操作が正反対になります。空欄の操作法は自分でさがしてみましょう。

伝説の「蒼き狼」となって モンゴル高原を統一するのだ!

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史



■光栄■発売中■11800円■シミュレーション■ 10M B·U

『元朝秘史』クリアのための一問一答!

『元朝秘史』はチンギス・ハーンをテーマにした異色のSLGだ。今までの光栄の歴史モノとはひと味ちがうシステムが使われているので『信長の野望』や『三國志』に慣れている人もちょっととまどうはず。そこで今回はテムジンでシナリオ1「モンゴル高原の統一」をクリアするためのコツを、Q&A形式でバッチリ教えちゃうぞ。まずは右のフローチャートでゲームの流れを把握してくれ!

ゲームの流れ

国力をつける	戦争	領地拡大
●住民配分	●部隊雇用	●領地の委任
●民への施し	●遠征	●人事異動
●特産品の売買	●戦闘	
●外交	●捕虜の処理	
●オルド		

内政編

Q:内政といっても、何から手をつければいいの?

A: 『元朝秘史』の内政ですることは住民配分と民への施しの2つ。最初にすることは住民配分だ。これさえやっておけば、国は勝手に成長してくれる。配分のポイントは畜産品作りと町造りを重視することだ。畜産品作りに重点を置くと農産力がアップし、季節毎の食料収穫量の増加につながる。最低でも40以上にしよう。町造りは経済力と城防御度がアップするので最低25に設定しよう。高価な特産品が生産できる国を得たら、特産品作りを30ほどにしてもいいだろう。

施しは住民モラルを上げるのに使う。モラルが高いと人口が増え、国力が上がりやすくなる。内乱を防ぐためにも金を使って90以上をキープしよう。



⬅食料、金の税収は農産力と経済力の高さで決まるぞ。



⬅速攻で国力を上げるためにも、このような住民配分を。

Q:金が不足ぎみなんだけど……

A: 金が不足するのには、いくつか原因がある。質のいい部隊をそろえるのに金がかかることや、部隊の維持費として季節毎に保有している部隊数×10の金が必要なこと。また、戦争する時に1部隊あたり50の軍資金が必要なことなど、軍事関係の出費が多いのだ。金を増やすには町造りに重点を置いて春の収入を期待するのが確実だ。一度に儲けるには商人との取り引きがいいのだが、こちらはほとんど運次第。相場と商人が来るタイミングに左右されやすいぞ。また、臨時徴収をする手もあるが、住民モラルが激減するのでおすすめはできない。最後の手段と考えた方がいいだろう。



⬆序盤の金不足はけっこう深刻。地道な国造りか、一発にかけるか好きな方法を選ぼう。

『元朝秘史』登場ユニット大紹介 モンゴル編

このコラムでは、『元朝秘史』に登場するユニットについて紹介していくぞ。ゲームの中での性能はもちろん、実際に使用した場合の有効性も追求するぞ!

蒙古騎兵



- ・攻撃力 B
- ・突撃力 B
- ・遠距離攻撃力 B
- ・防御力 B

全ユニットの中でも最強を誇る。機動力も最高なので、一番使いやすい。

人事編

Q：将軍の人数が増えない！

A：将軍の数を増やすには、戦争で捕虜にした将軍を配下にするか、攻め取った領地で見つかる逸材を登用するのが最も確実な方法だ。時間はかかるが、息子を将軍にする手もある。１つの部族が持てる将軍の数は、領主と政治顧問を含めない合計８人までなので、そこだけ注意しよう。



⬆領地が増えれば将軍の数が足りなくなる。逸材は全員登用しよう。

軍師・天野のモンゴル奮戦記（１）

『元朝秘史』を初めてプレイした日のこと。テムジンを選んでゲームを開始した直後、６国のジャムカが攻めこんできたのだ！　兵質、装備ともにケタがちがうジャムカ軍に、元朝初心者が勝てるワケもない。あっさりとゲームオーバー。マジ!?



⬅ジャムカの襲撃には泣かされたぞ！

Q：せっかく領地が増えたのに自分で命令できない……

A：『元朝秘史』のシステムで、もっとも注目したいのが領地委任。族長のいる本国以外の領地は、すべて委任状態になってしまうのだ。直接命令できないのは歯がゆいかもしれないが、その領地の運営方針などは指令できるから、ここは手間が減ったと思って見守ってやろう。領地への指令は、金の収入を重視した蓄財タイプにしておこう。領主には戦力と魅力の高いものを任命し、政治力の高い（Ｃ以上）将軍を政治顧問としてつけてやればベスト。あとは時々輸送の指示をすればいい。ただ、委任国が戦争に勝てるか不安があるので、部隊を多めにするか近隣国と同盟しておいた方が無難だ。



⬅まわりを同盟国にしてから、内政方針を出せばひと安心。

Q：領地をまかせていた将軍が裏切って独立しちゃった！

どんなに優れた将軍でも、血縁将軍以外の者を領主に命じたら、いつ裏切っても不思議はないと思ったほうがいい。領主には絶対に裏切らない血縁将軍を任命しよう。血縁将軍とは王族・親族のマークがついた将軍だ。血縁将軍は息子が成人するか、成人した娘を一般の将軍に嫁がせることで増やせる。特に娘を使えば、どんな将軍でも血縁にできるからおトクだ。



⬅ガーン！　独立されちゃった。こうなる前に、領主には血縁将軍を任命しよう。



⬅娘を嫁がせ、血縁将軍を作るのがもっとも確実な方法だ。

外交編

Q：同盟はしたほうがいいの？

A：このゲームの同盟は完全な不戦同盟だから、期限が切れるまでは絶対に戦争をしかけてこない。最低でもＢ以上の魅力を持つ将軍を使者として、成功するまで送り続けよう。また、序盤は６国、２国からの同盟要請を絶対に断っちゃダメだ。



⬅序盤のモンゴル族は、同盟をしなければ動けない状況だ。



⬅背後の国と同盟しておけば、全戦力で遠征ができるぞ。

Q：脅迫をうまく成功させる方法はあるの？

A：脅迫は、よほど部隊数に差がある国じゃないとほとんど成功しない。作戦としては一度戦争で敵国の部隊数を大幅に減らし、いったん退却した後に脅迫を実行するという手もあるが、基本的に大国になった時に両面作戦を避ける状況で使うのがベスト。



⬅敵国の部隊数が少ないことが脅迫の前提条件になる。



⬅国としての規模がこんなにちがえば、脅迫もラクラク成功。

狩猟騎兵



・攻撃力　Ｃ
・突撃力　Ｃ
・遠距離攻撃力　Ｃ
・防御力　Ｃ

モンゴル編では蒙古騎兵に次いで使えるユニット。歩兵相手ならこれで十分。

短弓兵



・攻撃力　Ｃ
・突撃力　Ｅ
・遠距離攻撃力　Ｂ
・防御力　Ｄ

遠距離攻撃があるので歩兵よりマシな程度。機動力の低さがネックになる。

軽歩兵



・攻撃力　Ｂ
・突撃力　Ｅ
・遠距離攻撃力　－
・防御力　Ｄ

最弱のユニット。はっきりいって捨てごま的な使い方以外、使いみちナシ。

重歩兵



・攻撃力　B
・突撃力　D
・遠距離
　攻撃力　－
・防御力　C
値段の割にはそこそこ使えるが機動力の低さがマイナス。中国商人から雇える。

火砲兵



・攻撃力　D
・突撃力　E
・遠距離
　攻撃力　C
・防御力　E
遠距離攻撃は可能だが、さして使えるユニットではない。中国商人から雇える。

長弓兵



・攻撃力　E
・突撃力　E
・遠距離
　攻撃力　A
・防御力　D
短弓兵の強化バージョン。接近戦能力の低さが気になる。中国商人から雇える。

商人編

Q:うまく商人を利用する方法ってあるの？

A：ほとんどランダムに登場する商人。序盤では相場が1.3ぐらいなら特産品を売ってしまおう。もちろん相場が高い時に売ればそれにこしたことはない。また、いくら相場が低くても金が少ない時は無理して買い物をする必要はないぞ。右の表を参考にして商人を利用してやろう。



⬅商人が来たら、たまった特産品を売るチャンス。よほど相場が低くない限り豪快に売り払おう。

シナリオ１、相場が1.0の時の特産品の売買値

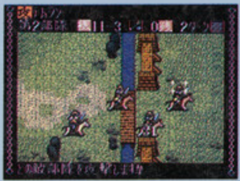
毛皮	ウ 1.0	中 1.2	医薬品	ウ 1.5	中 1.3	織物	ウ 1.9	中 2.1
絹	ウ 2.4	中 1.5	木工品	ウ 1.6	中 1.0	香料	ウ 2.8	中 1.9
宝石	ウ 2.5	中 2.8	陶磁器	ウ 1.6	中 1.3	食糧	ウ 1.2	中 1.2
貴金属	ウ 1.6	中 1.9	ガラス	ウ 1.2	中 1.8	武具	ウ 6.6	中 4.8

※ウ＝ウイグル商人、中＝中国商人

戦争編

Q:部隊数がなかなか増えないんだけど……

A：部隊数を増やすコツは部隊数を減らさないこと。というのも最強の蒙古騎兵は１部隊につき1200もの金がかかるので、失った兵力を取り戻すだけで大変だからなのだ。このゲームでは戦闘でいくら兵士が減っても部隊が全滅しなければ戦争後には回復する。それをうまく利用して、部隊を減らさずに戦闘をしよう。そうすればだんだんと部隊が増えていくぞ。



⬅ただでさえ増えにくい部隊数。戦闘では部隊を全滅させないように戦おう。



⬅部隊数が減らなければ、新たな部隊を雇うだけで戦力アップ。

Q:戦争するのにちょうどよいタイミングってあるの？

A：他国に遠征する場合、金と食料がじゅうぶんにあり、隣国と同盟してあることが第１のポイントになる。弱小国が２国ぐらい隣接している場合は、連続で遠征するのも手だ。もうひとつのポイントは敵国が戦争をした直後、部隊数が少なくなった国に遠征することだ。なお、戦争する時はなるべく接する国が増えないようなルートを取り、展開を楽にしよう。



⬅遠征は準備が整いほぼ確実に勝利できる時に。堅実こそ勝利への近道だぞ。



⬅戦争直後の敵国は意外にもろい。ただし、住民モラルに注意。

軍師・天野のモンゴル奮戦記（２）

この前のプレイでの反省を生かし、今度は同盟工作にはげむことにする。なんとか強敵の６国と同盟を結び、２国からの同盟申し込みにも快く応じてやった。背後が安全になったので、いよいよ遠征に出よう。テムジンに蒙古騎兵を集めていざ出陣！と意気ごんだのはいいが、部隊数が減りまくり。これじゃぁ、今後の展開が大変だよ！



⬅テムジンも上杉謙信並みに強いと思ったのに…。

Q:遠征に必要なモノはある？

A：遠征では１部隊につき金50が必要になる。テムジンの実力をもってすれば、蒙古騎兵４部隊・１軍団の編成で５、８国は落とせる。無理に金を使うことはないぞ。兵糧は補給率が100%になるように持っていこう。損害を少なくできるぞ。部隊の武装度が高いと遠距離攻撃の回数が増える。相場が低い時に商人が来たら武具を大量に購入しておこう。



⬅遠征をするには金がかかる。序盤は少数精鋭で出陣しよう。

戦闘編

Q:戦闘の必勝法が知りたい!

A: テムジンに蒙古騎兵で固めた第1軍団を持たせて遠征開始。敵の第1軍団めざして行軍しよう。敵第1軍団は城から動かず、戦闘場面でも城壁より前に出てこない。遠距離攻撃を使ったヒット&アウェイ作戦が有効だ。近接戦闘では戦う部隊をローテーションさせて攻撃。1部隊の兵力が少なくなったら交代、の戦法を繰り返せば、こちらの被害を抑えられるぞ。序盤はテムジンの1軍団だけでも戦えるが、中～後半は2軍団以上の兵力で遠征しないとつらくなるぞ。



➡敵の攻撃範囲の外に布陣して…。



⬅近接攻撃では、部隊をローテーションさせるのが勝利のポイントだ。



⬅動いて遠距離攻撃、また部隊を退く、の繰り返し。

オルド編

Q:オルドで后を口説き落とせないんだけど……

A: 血縁将軍を手に入れるためにも、絶対に欠かせないオルド。口説きのパターンとして、「世辞」または「印象」と「愛」を繰り返す、というのがある。この時、后の愛情を表すバーの色に注意しよう。バーが青い時に「愛」を使っても逆効果なので、まずは「世辞」や「贈物」で赤くして、あらためて「愛」で攻めるといいぞ。とりあえずモンゴル編に登場する后を5人紹介するので参考にしてくれ。

ボルテ 1国



テムジンの正妻。この后を口説けないようじゃ、男として失格だ。世辞と愛を組み合わせると良い。できる子供も優秀だ。

タマチャ 5国



后にはしたものの、ほとんど相手にしてくれない。ゲージがいちばん赤いときに愛のコマンドを使わないと落とせないぞ。

クラン 8国



テムジン最愛の后。美貌をほめて目をみつめる。次に体力を自慢し、トドメはおおらかに愛を語ろう。けっこう楽だぞ。

ニドン 6国



いつ来ても泣いているニドン。カタイ彼女を落とすには、美貌と気丈さをほめて、見つめるといい。自慢は禁物だ。

ラッチ 13国



何も言う必要はない。なにしろ、コマンドを入力しただけで口説けるのだから。正確にいえば襲われてるんだけどね。

モンゴルを制覇したら次は世界だ!

モンゴルの全領地を占領できれば、モンゴル編のシナリオは終了だ。すると引き続き世界編のシナリオが始まるぞ。このシナリオはモンゴル編をクリアしなければプレイできない、キャンペーン・シナリオのようなもの。モンゴル制覇でマスターしたテクニックはすべて使うことができるのだ。世界統一国家の成立をめざして、狼のごとく大陸を駆け抜けろ!



軍師・天野のモンゴル奮戦記(3)

またまた前回の反省を生かし、戦争のコツをマスター。その後は、まさに疾風怒涛の勢いで遠征。特に12、14、13、10の各国は、季節毎の戦争で瞬く間に占領してやったのだ。まあ2番目の息子がテムジンと並ぶ実力の持ち主だ、ということもあったけどね。さらに南方の弱小国どもをひねりつぶし、同盟が切れた直後に総戦力でジャムカを撃破。ついにモンゴルを制覇したぞ!



⬅同盟切れと共にジャムカを強襲! 蒙古制覇は目前だ。

投石機



- ・攻撃力 E
- ・突撃力 E
- ・遠距離攻撃力 A
- ・防御力 E

遠距離攻撃はすごいが、それほど使えるわけではない。中国商人から雇える。

槍騎兵



- ・攻撃力 B
- ・突撃力 B
- ・遠距離攻撃力 —
- ・防御力 C

遠距離攻撃もできず、機動力も低いので使えない。2種の商人から雇える。

象兵



- ・攻撃力 B
- ・突撃力 B
- ・遠距離攻撃力 D
- ・防御力 A

モンゴル編では使えないが特別に紹介。防御力を生かせば脅威の存在になる。

スプラッターハウスへ３回目の挑戦！

スプラッターハウスPART3

■ナムコ■発売中■6800円■アクション■16M



完全攻略！めざせEXTRAステージ！

スピードクリアにはこの基本技を使え！

見た目はオドロオドロしいが、正統派の評判も高い『スプラッターハウスPART３』。すでにクリアした人も多いだろうが、このゲームの真のポイントは時間によって変化するストーリーにあるのだ。そこで今回の攻略は『スプラッター３』を短時間でクリアする方法を教えるぞ。

短時間でステージをクリアするためには、「１匹の敵にかかる時間をどれだけ短縮できるか」ということがポイントになる。そのためには４段階に変化する通常攻撃を、メインに使うのがベスト。つかみ技は敵が複数いると、スキが生まれてほかの敵に攻撃されやすい。注意が必要だ！





⬅通常攻撃は４段階に変化。全部決まればザコなら１回で倒せるぞ。

4段階攻撃を中心にワザを組み立てろ

ポイント1 無敵のスピンキックを駆使しろ！



敵に囲まれたらⒷ＋Ⓒでスピンキック。攻撃範囲が広いうえ、出している間は無敵となるのだ。使わない手はないぞ

ポイント2 敵はできるだけつかまずに倒せ

短時間のクリアをめざすなら組み技は避けよう。組みあってしまうと特定の敵にしかダメージを与えられないぞ。



対ボス戦は、変身・パワーアップが決め手

すべてのボスステージでいえることだが、ボスとの戦闘では変身してパワーアップすることが決め手となる。ボスステージまでにパワーゲージを上げておけば、ボスとの戦闘中は変身したままでいられるハズ。こうなれば、パワーアップした攻撃で対ボス戦も短時間で終わらせることができるぞ。

テンタクルスピア



⬅Ⓑ＋Ⓒボタンで出すテンタクルスピア。敵との間合いが広い時のつなぎ技として使おう。

ハンマーパンチ



➡通常攻撃はハンマーパンチとなる。これも相手をつかむためのつなぎ技として使う。

こいつが必殺のハイタワー＋ヘルズドライバーだ！

⬇ナナメから敵に接近して、つかめ！




⬆ハイタワーを２発いれ、上＋Ⓒを入力。

どっかん！

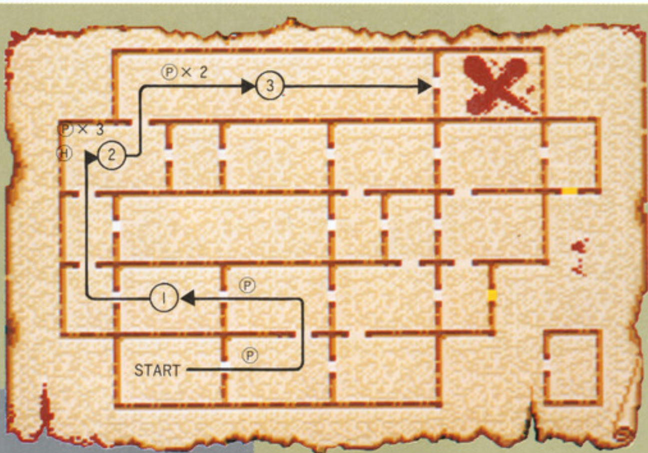


対ボス戦での必殺パターンが、つかんでⒷで出すハイタワークローとつかんで上＋Ⓒで出すヘルズドライバーの連続攻撃。ハイタワー２回＋ヘルズドライバーの連続攻撃なら、ボスといえども大ダメージを与えられるのだ！

各ステージの最短攻略ルートを紹介するぞ!

STAGE 1 練習のつもりでルートを進め!
そしてSTAGE Xへ…

このステージは、ハッキリいって練習のようなモノ。いかにして速攻で敵を倒せるか、そのテクニックをマスターするにはもってこいだ。敵をまとめて倒すのが攻略のポイントになるぞ。ボスまでに残り時間5分35秒ほどで来れれば、ステージXに間に合うぞ。



①まとめて倒せ!

デッドリーパー(茶)が3体出現。右の2体は軸をちょっとずらして、同時にダメージを与えよう。



BOSS パターンでハメろ! ヘル・ガーディアン

1面のボス・ヘルガーディアンは、ハイタワー2発+ヘルズドライバーのパターンで。変身後はテンタクルスピアを2発ぶちこんでやろう。あっけないほど楽勝に勝てるぞ。





⬅⬆ハイタワー2発からヘルズドライバーの必殺パターンで楽勝だ。

③時間をかけずに突き進め!

3段階にスクロールするので、敵の数も多い。ボーンデッドは右端に集めて倒そう。デッドリーパーは画面外に出さないように注意しよう。



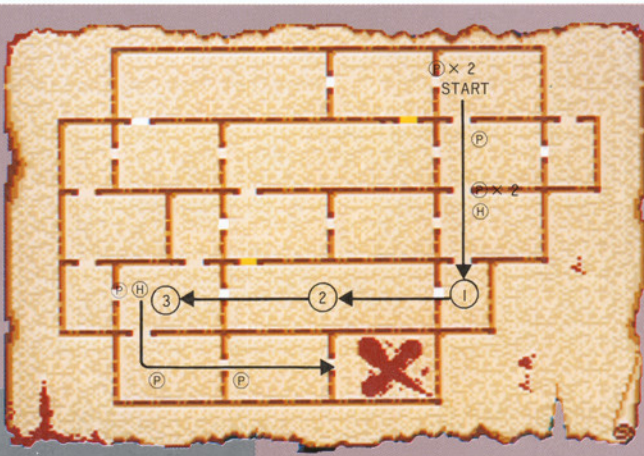
②力押しで楽勝!

ここはデッドマンファットが2体重なって出てくる。軸をやや下にずらして、まとめて殴るようにしよう。



STAGE 2 序盤とはいえ気が抜けない!
速攻クリアでXへ

ステージ2でも3分以内にクリアできれば、エキストラステージ2へといくことができる。ポイント③で紹介している部屋で時間をかけなければ、じゅうぶん間に合うハズ。複数の敵と戦う時は、まとめてダメージを与えるようにして時間を短縮しよう。



①変身が決め手!

部屋がせまい上に、デッドリーパーに囲まれている。ここは変身してテンタクルスピアを使いまくろう。



BOSS 吐き出す蟲に注意! ジャイアント・イーター

ここのボスはジャイアント・イーター。戦いが始まると同時に、蟲を放ってくるのでジャンプでかわそう。あとは着地地点を先読みして、必殺のパターンにもっていくのだ。

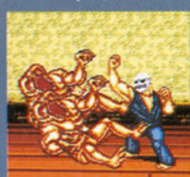




⬅⬆変身中にまわりをウロつけば、変身終了後に速攻でつかめるぞ。

③まとめて殴れば時間短縮!

この部屋には1面のボスと同じ、ヘルガーディアンが2体登場する。軸をやや下にずらし、2体まとめてダメージを与えるように戦おう。



②強引に突き進め!

天井から手首が落ちてくる部屋。画面のいちばん上で、タイミングを合わせてジャンプすれば楽勝。



スプラッターハウスPART3

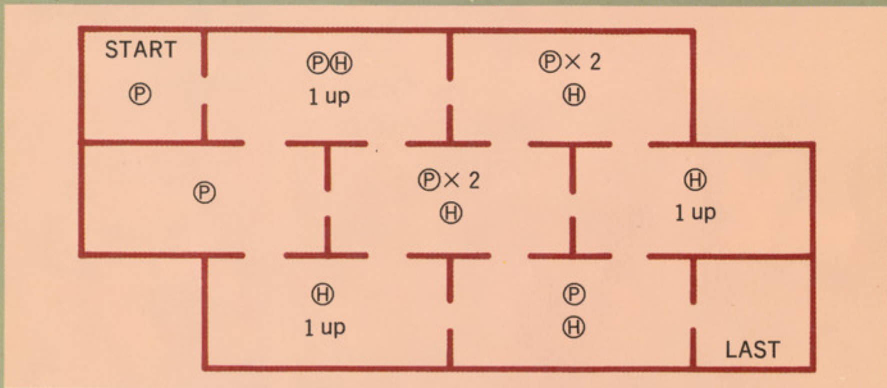
これがEXTRA STAGEの完全マップだ！

EXTRA 1 スピードクリアの証明だ！

ステージ1を3分以内にクリアすると、このステージX・エキストラステージ1にいくことができる。このステージは部屋の配置などは一見普通のステージと変わらないように見えるが、実は時間制限がない。そのかわり難易度は高くなっているぞ。1UPを集めながら進んでいこう。クリアすれば3面に行くことができるぞ。



⬅このステージでは時間を気にせず戦える。やられてもいいからガンガンいこう。

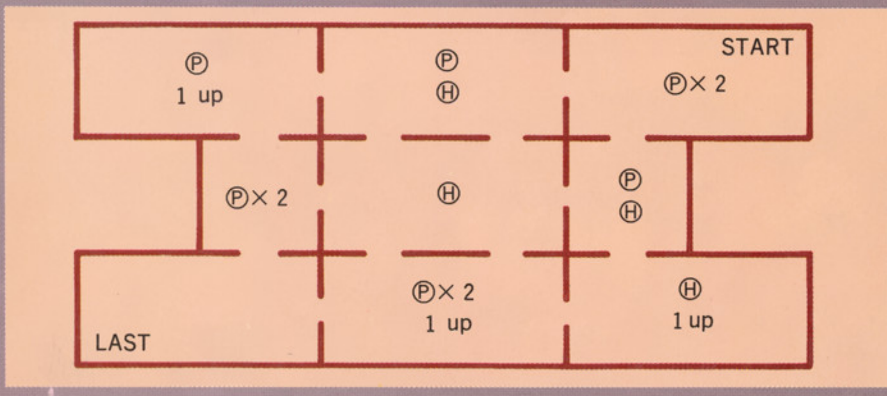


EXTRA 2 アイテムかせぎたい放題！

このエキストラステージ2も、1と同じように2面を3分以内にクリアできればいくことができる。クリアすれば3面をとばして4面をプレイできるぞ。ここは多少ムチャをしてもOKのステージなので、1UPを取りまくってバリバリ進もう。なお、1、2面のクリアタイムが3分〜5分なら通常のボーナスステージに行くぞ。



⬅1度に出てくる敵の数はそれほど多くはない。まとめて処理してやろう。



STAGE 3 ルートは簡単だが難易度は高い

ここはワープ後の出口さえまちがえなければ、ルート自体は難しくない。問題になるのは途中で出てくるアンドラスというチキンみたいな敵。こいつは固い上に間合いが離れているとスライディングで突っ込んでくる。リックは1度倒れると起き上がるのに2〜3秒かかるので、ジャンプキックやスピンキックなどでかわしながら倒そう。3分以内にクリアすれば、ステージXにいけるぞ。

BOSS 変身後の動きに注意 マック・ザ・ベア

ステージ3のボスマック・ザ・ベア。ヌイグルミの時は必殺パターン。変身したら、タイミング良くジャンプキックを出せばハメられる。つかんだら必殺パターンでしとめよう。



⬆変身後はジャンプキックでハメることができるのだ。楽勝だね。

STAGE 4 制限時間は長いが、つらいぞ！

ステージ4の制限時間は10分と長い。しかし、それ以上に敵がカタく、つらい戦いをすることになるぞ。このへんのステージでは、敵をまとめて攻撃しておかないと、囲まれてしまう。そこで敵をまとめるために、出口の方向にボンボン投げておこう。敵が1か所にまとまったら、通常攻撃でボコボコにしてやるのだ。3分以内にクリアできればステージXにいくことができるぞ。

BOSS 連続攻撃に気をつけろ タッツヴェルム

ステージ4のボスタッツヴェルム。球体の時は速攻で必殺パターン。変身後は突進とその後の放電を、軸を下にずらしてかわせ。その後、すかさず接近して必殺パターンでOK。

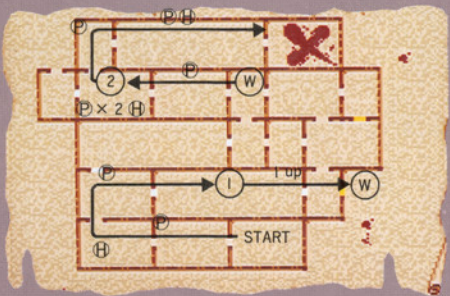


⬆球体の時はそれほど強敵ではない。飛び道具に注意してつかもう。

①怪奇現象も無視して進め!

この部屋は、強引に突き進めばいい。くらうダメージもたいしたことないしね。ただしジャンプだけは禁物。





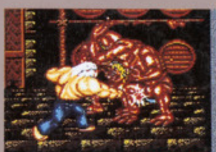
②ヘル・ガーディアン2体に注意

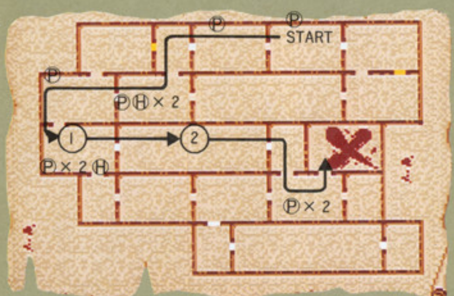
ここでも1面のボスヘル・ガーディアンが2匹出てくる。2体まとめてダメージを与えるように戦おう。



①4面最大の難所を越えろ!

4面の最大の難所。攻撃はガードするし、飛び道具も使う。ここは変身して2体同時に殴ってやろう。





②投げてまとめて攻撃だ!

狭い部屋に3体のデッドリーバーがいる。投げてどちらかの壁際に寄せておいてから、1度に攻撃しよう。



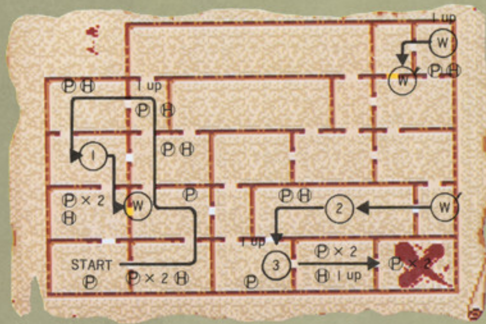
STAGE 5 最高の難易度にめげずに進め!

全6ステージで構成されている『スプラッターハウスPART 3』。その中でも、最高の難易度をほこるのが、このステージ5だ。最短ルートをたどっても、かなりの部屋を通過しなくてはならないぞ。この面では変身を多用するのでパワーストーンは絶対に取り逃がさないようにしよう。真のエンディングは目前だぞ。

②スピンキックを使え

床から巨大な顔が突き出てくる部屋。ここではスピンキックの無敵時間を利用するのだ。タイミング良くスピンキックを出しながら進んでいこう。





③変身後のパターンで決めろ!

ヘル・ガーディアンが2体連続で出てくる。1体に時間をかけすぎるとキツくなるぞ。



①変身・パワーアップで攻撃

リーチの長い敵が3体もいる。ここはすかさず変身して、速攻でカタをつけろ。



BOSS 究極邪神との対決だ! 究極邪神

ステージ5のボスは究極邪神。こいつは敵の攻撃を避けながら、ジャンプキックを当てればいい。この部屋にはパワーストーンが2つあるので、変身が解ける前に、1個ずつ補給していくのだ。



⬆飛び道具をよけてジャンプキック。一石二鳥のおいしい戦法だ。

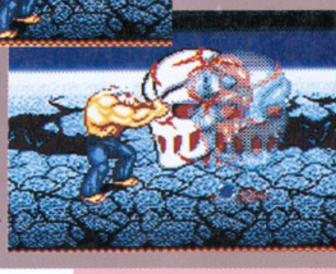


STAGE 6 リックは家族を救うことができるか!?

6面は今までのステージ構成とは異なり、ボスとの対決だけが行われる。最後の敵は、なんとリックの仮面に宿る邪霊! 究極邪神の亡骸をとりこみ、巨大なクリーチャーと化すヘルマスク。こいつを倒せば、いよいよ短時間クリアの目的であるハッピーエンドが見られるぞ。ヘルズドライバーの連発で変身させて、ホーミングを撃つ前に後ろからつかむのだ。後はヘルズドライバーの連発だ。



⬅変身前のヘルマスク。正面に立たず、ナナメから接近してつかむ。あとはヘルズドライバーの繰り返しでOKだ。



➡変身後も基本は同じ。変身直後を逃さずにつかむのだ。つかんだらヘルズドライバー、を繰り返す。ハメてしまえ!

ぽかぽか頭にゲームギア!!

G・G・PRESS

ゲームギア・プレス

今回は『ぷよぷよ』『シャイニング・フォース外伝２』をはじめ、６つの話題のゲームを紹介します！



ぷよぷよ

■セガ■発売中■3500円
■PZG■２M

ゲームギア版『ぷよぷよ』がついに発売されました。ゲームギアならではのモードをひっさげての登場です。今までのメガドラ版同様に楽しめて、なおかつおまけつきとくればいうことなしだね。とにかく、今回も楽しんでね。一度に全部消すか、チマチマと消していくかはキミの好みとセンスにおまかせ。また、「なぞなぞぷよ」では、パズルの要素がかなり含まれているぞ。

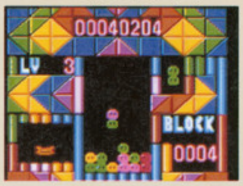
お手元でぷよぷよする喜び!!

ひとりでぷよぷよ



「ひとりでぷよぷよ」を選んでまずは腕試し。ここで思う存分練習しまくって上手になってしまおう。

とことんぷよぷよ



このモードではビジュアルがハデ。テトリスの猿のように、カーバンクルくんが踊ってくれるぞ。

なぞなぞぷよぷよって……



⬅さぁ、この無理難題をどこまでクリアしていけるかな？

今回初登場の「なぞなぞモード」。初めはわりと簡単だと思っても、来た来た来た〜、ムズカシ〜くなってきた〜！　てな感じでワガママな問題が次から次へと出てくるのです。ただ、このモードをクリアすると、ものすごい充実感が味わえるぞ。ぜひ挑戦してみてね。

シャイニングフォース外伝Ⅱ

■セガ■６月発売予定■5500円■RPG■４M／BU

ゲームギア版『シャイニングフォース』の続編ついに登場!!



⬅⬇主人公とニックの従兄弟の魔法使い「ナターシャ」。主人公はキミだ！

STORY

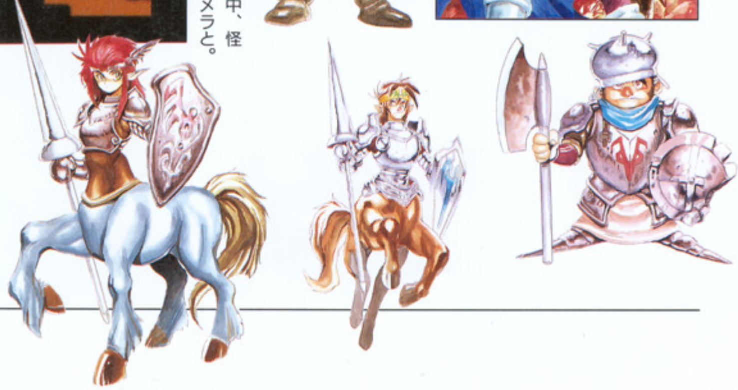
ガーディアナの新生「シャイニング・フォース」の活躍から数年後…。軍事国家サイプレスは、ニック王子の右手の異変のみが、あの戦いのあとを物語っていた。国は平和に戻り、兵士たちは訓練だけの毎日に緊張感も薄れて、戦士であることを忘れかけていた。そんなある日、城の中から大きな音が響きわたった。敵の襲来か…？　混乱しきった城内のスキをついて「覇邪の剣」が何者かに盗まれてしまった……。



⬅ダンジョンの中、怪しげな炎がメラメラと。







ミッキーマウスの魔法のクリスタル

■セガ■発売中■3800円
■アクション■4M

前作大人気だったミッキーが再び不思議な世界を大冒険！

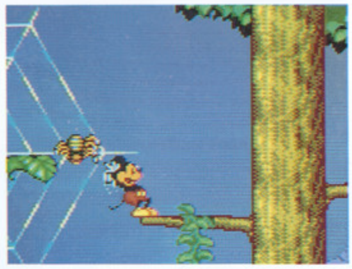
ファントムに奪われたクリスタルを取り戻すため、不思議な世界を冒険するミッキーマウス。前作をはるかにしのぐ多彩なアクションで、エキサイトすること間違いなし！　もちろん前作で大好評だった「ヒップアタック攻撃」も健在です。また、様々な仕掛けやトリックなどがいっぱい出てきてはミッキーの行く手をさえぎろうとします。そのたびに、アイテムをつかんだり投げたり、体を小さくしたりと頭を使って突破していこう。



⬆ヒャ〜、ミッキーびっくり！　目の前にはワニさんの大きな口が待っていた。



⬇わぁっ！　一体どこまで滑って行っちゃうのかしら。たすけてくりぇ〜。



⬆おおっと、あぶない巨大グモ。ミッキーがクモの巣に引っかかっちゃったよぉ！　この先一体どうなっちゃうの〜？

プロ野球GGリーグ

■セガ■4月28日発売予定■価格未定
■スポーツ■2M／BU

野球中継を見るようなおもしろさ。

93年度版新作データの野球ゲームです。基本のゲームシステムは、ほぼ『ファミスタ』と同じですが、操作性やゲーム性、バランスはしっかりと向上され、見直されているという感じ。もちろんセパ12球団はすべて実名です。球場も3種類選べて自分の好みのマウンドでプレイすることができます。



⬅昔なつかしい草野球を思わせる土のグランド。草野球感覚を存分に楽しめるはず。



⬅人工芝球場。今ではすっかり定番になった東京ドームやダイエーのツインドーム。



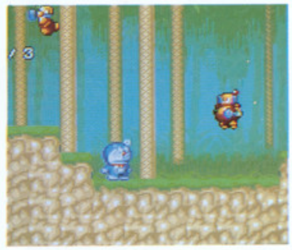
⬅天然芝の球場。広島市民球場を思わせるマウンド。やっぱりプロの差はここで出る。

ドラえもん(仮)

■セガ■4月発売予定
■価格未定■アクション■2M

ドラちゃんはたのもしー。

世界中の子供たちに人気の「ドラえもん」がゲームギアになりました。冒険の世界は古代、現代などの4ステージ。22世紀からやって来た悪党「ノラのすけ」に捕らわれた仲間を救出するのだ。おなじみのアイテムを使って仲間を救出するため時代を越えて行こう。

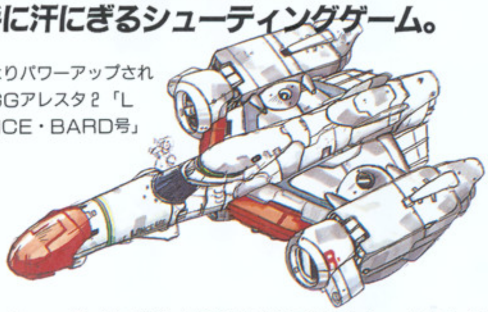


⬅時代を越えた4つの世界でドラえもんが画面いっぱいに飛び回ります。

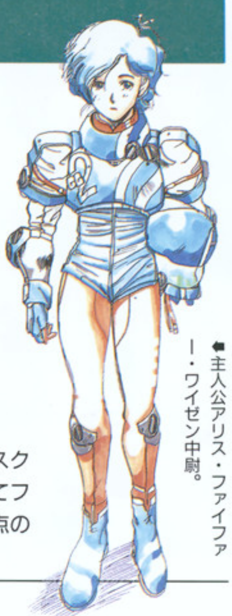
GGアレスタ2

■コンパイル■9月発売予定■価格未定
■シューティング■容量未定

手に汗にぎるシューティングゲーム。



➡よりパワーアップされたGGアレスタ2「LANCE・BARD号」



⬅主人公アリス・ファイファー・ワイゼン中尉。

シューティングが大好きな人にオススメ。とにかくスクロールの速さがナミじゃない。次から次へと敵が現れてフイを突かれてしまう。なかなか気の抜けないスリル満点のシューティングゲームだっ！

ますます目が話せない新作ラインナップ！

今回6ゲーム紹介しましたが、その他にもまだまだいろんなゲームが発売予定です。ゲームギアプレスでは、これからもっとたくさんのソフトを紹介していこうと思ってますので、どうぞお楽しみに!!

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	ジャンル
4／28	ドラえもん（仮）	セガ	未定	ACT
4／28	プロ野球GGリーグ	セガ	未定	SPG
5／予	Kick&Rush（仮）	シムス	未定	SPG
5／予	ああ播磨灘	セガ	未定	SPG
7／予	シャイニング・フォース外伝2	セガ	未定	RPG
9／予	GGアレスタ2	コンパイル	未定	STG
11／予	GG魔導物語	コンパイル	未定	RPG
未定	アウトラン・ヨーロッパ	セガ	未定	RCG
未定	インディ・ジョーンズ	セガ	未定	ACT
未定	ザ・シンプソンバード VS ザ・スペースミュータント(仮)	セガ	未定	ACT
未定	ゴルフ（仮）	シムス	未定	SPG
未定	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	未定	STG



アーケーダー7とは、ゲームセンターの平和を守る正義の男たちだ。NEWゲームの話題を聞けばマッハ2.01のスピードで疾風と共に現れ、僅か0.02秒の早業でコインを投入する。彼らの行く手にゲームオーバーはない。がんばれ！ 負けるな、僕らのアーケーダー7!!

対戦の平和を脅かす新たなる敵、ネオ・ジオ軍団が現れた！ 前号に引き続き、我らのアーケーダー3（25歳・大手商社勤務）は、軍団の主力となる『ワールドヒーローズ2』小僧たちを倒すべく調査を開始し、その公開に踏み切った。さらに噂の『ファイヤー・スープレックス』の情報も追加されているぞ。



WORLD HEROES 2

ワールドヒーローズ2

■ADK

あれから1年。6人のニューヒーローたちを加え、再び史上最強をめぐる闘いが始まった！ 前作と全く異なる新システム『シーソーゲージシステム』を採用。相手に打撃を与えて自分のライフゲージを回復させろ。形勢逆転だ！

史上最大のバトルが今、再び始まる!!

今回のヒーローズは、同キャラ対戦が可能。また全体的なスピードアップで、よりスピーディな闘いが展開される。さらに、飛び道具返し、投げ返しといったハメ技を回避できる技も使うことができるし、なんと説明書にものっていない隠し必殺技を持つキャラクターもいるらしいぞ！



⬆今回から採用された同キャラ対戦。英雄たちの勝敗を決めるのは、キミの腕しだい！

ハンゾウ



日本最強といわれる伊賀忍者軍団の若き頭目。必殺技は、烈光斬など。

ドラゴン



中国4千年の歴史が生んだ最強の拳法家であり映画スター。百烈拳を使う。

J・カーン



大陸を席巻する覇王。その最大の武器は持ち前のド根性。蒙虎覇極道！

ブロッケン



文字通り「鋼鉄の身体」を持ったサイボーグ戦士。グレネードランチャーだ！

フウマ



風魔忍群の頭目。ハンゾウのライバルである。必殺技は炎龍破など。

ジャンヌ



右に出るものがいないほどの腕をもつ女剣士。必殺のオーラバードを使う。

マッスルパワー



すべての技が驚異的な破壊力を持つパワーファイター。マッスルボンバー！

ラスプーチン



全てが謎に包まれた魔法使い。ファイアーボールなどの魔法を使う。

さまざまなステージが闘いを彩る

ヒーローたちの闘いのステージにデスマッチモードが加わっている。『電撃デスマッチ』、『電ノコデスマッチ』、『金網デスマッチ』、『有刺鉄線爆破デスマッチ』と名前だけでも超過激だぞ！



⬆頭上から雷状に電気が放電されるステージ。相手だけでなく頭上にも注意が必要だ！

⬇地雷が床に埋め込まれているステージ。地雷の上に相手を誘導して闘いを有利にしろ。



100メガショックシリーズ第３弾！

FIER SUPLEX

ファイヤー・スープレックス　■SNK

ネオ・ジオ初の格闘プロレスゲーム。迫力のあるビッグキャラクターが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開する。各種短打技に衝撃度を設定しているので、ボタンの連打や技の操作を組み合わせた奥の深い技の駆け引きを楽しめるぞ。栄光のチャンプの座は誰の手に？



終わりなき闘いのゴングがいま打ち鳴らされた！



⬅チャレンジャーを紹介している画面。こいつは強そうだぞ！



⬆場外乱闘だって迫力いっぱい。食らえ必殺のブランチャーだ！



⬇対コンピュータ戦で、タッグマッチを楽しむこともできる。

これ一台でストⅡから麻雀までできちゃう！

PANA TWIN



これさえあれば、キミの家も今日からゲームセンターに変身だ！なんと１台でストⅡ'からネオ・ジオ、麻雀までできちゃうお得なコンパネだ。類似品に注意だぞ！

そしてこれが6人のニューヒーローズだ!!



今回から新たに加わったニューヒーローズ。６人とも個性的で強力な数々の必殺技を持っている。ここでは、その６人を紹介しよう。

タイからは、伝統あるムエタイの勇者だった「真空のシェラ」が参戦。バイキング族の「戦士エリック」は、ノルウェー出身。パプアニューギニアからは、精霊を自在に操る「謎の戦士マッドマン」。アメリカからは、天才フットボーラーとして活躍していた「殺人マシーンＪ．マキシマム」。そして、日本からも真の格闘家をめざす「柔道家リョウコ」が参加。さらに「大海賊キャプテンキッド」も乱入しているぞ！

シュラ　復讐のムエタイ戦士



伝統あるムエタイの勇者。必殺技「真空飛び膝げり」を使い何人もの挑戦者たちを退けてきた彼を、人は「真空のシュラ」と呼んで恐れていた。彼は、何者かに襲われ消息を絶った兄を捜し出すため、また兄の「ムエタイを世界一の格闘技にする」という夢を継ぐために、大会に出場したのだ。



エリック　大海の暴れ牛



力あるものしか認めないバイキング族の誇り高き戦士。バイキングは、昔から最も力あるものが一族の長として君臨するという習わしがあった。彼も自分の力を誇示するために大会に参加するのだ。津波をぶつける「エーギルヘブリング」をはじめとする数々の必殺技をもつ。



マッドマン　精霊を操る謎の戦士



精霊を自在に操る謎の戦士。祈禱に明け暮れていたある日、彼は次のような言葉を聞いた…「時の番人が汝を大いなる戦に導くであろう。汝、その戦において邪悪なる破壊神を討ち滅ぼすべし。さすれば汝、神の世界に導かれん」と。必殺技は「マッドマンアタック」など独特である。



J.マキシマム　冷酷無比な殺人マシーン



いくどもMVPに輝く天才フットボーラー。いつもクールで冷静沈着かつその巨体から繰り出されるラフファイトで「殺人マシーン」の異名をほしいままにしている。必殺技には「アンダーアーモンドショット」など、フットボールの技を利用した強力なものが中心。



リョウコ　日本期待の星!!



真の格闘家になるために、修業に出された少女。世界を闘いながら旅を続けていたが、いっこうに闘いの意味がわからないままだった。そんなある日、ストリートファイトに負けてしまった彼女は、伊賀忍者と名乗る相手の男から大会のことを知る。必殺技は「空中巴二段投げ」などの柔道技が多い。



キャプテンキッド　世界一の傾奇者!!



七つの海を制した大海賊。危険なことが大好きな性分で、危機になればなるほど燃えてくるという不屈の魂を持った傾奇者だ。最強の戦士たちが集うというこの大会を知り、実戦によって鍛えられたケンカ殺法を武器として大会に乱入する。必殺技にはケンカ魂を拳に宿す「シャークナックル」などがある。



SENKYAKU BANRA 千客万来



ど～したんだ！　あんなに「読者コーナーをつくって」っていってたのに～。ハガキが少なくなってシクシクだ。ハガキが増えれば増ページ間違いなしなのに……。で、ハガキの来てないコーナーは編集部内でやっちゃった。次回たのむぜっ！

なんでもあり²　オブジェクション●何でもごじゃれ●

◆ついにメガドラを買った。僕はRPGが好きだから『ランドストーカー』を買いました。あと『ソニック1』と、安かったので『エアーマネジメント』を買った。最近メガドラのことを知ったので、できればおすすめソフトを教えてください。（光　広島県）

◇シューティングなら『武者アレスタ』だ。難しいけどこれはいいぞ。シミュレーションRPGなら『シャイニングフォース』が人気あるよ。（か）

ゲームレビュー　プレイルーム ●視聴覚室●

◇今回はスペースの都合でこんなに小さくなっちゃたけど、次号からはたくさん紹介するから、みんなよろしくね。

◆誰にでもひいきにしているソフトがひとつはあると思う。俺の場合は『サンダーフォースIV』だ。発売前はそれなりに面白いだろうと思ってたがさほど期待はしてなかった。が、そんな俺をノックアウトさせるのにほんの数秒で十分だった。バリバリのヘヴィメタルのBGMで始まるオープニングで全身に電撃が走ったかのような感覚になった。そして数分間、画面に目が釘づけになってしまった。断っておくが誇張ではない。本当のことなのだ。正気に戻って出た言葉が「スゴイ！」の一言だった。もうこの時点でかなり興奮していたが、プレイし始めたら興奮度は200%といった状態だった。発売前の雑誌に評価は難易度が災いしてかイマイチだった。しかしやってみたら最高に気に入ったし、それはいまだに変わらない。ゲーム内容のあらゆる要素が自分の感性にピタリとハマったからだ。改めてゲームはプレイするまで本当のことはわからないということを痛感した。その日以来メガドラは一気に主役ハードになってしまった。（関浩昭　群馬県）

◇そうだよ。ゲームなんて実際やってみないとわかんないよ。周りがいくらおもしろいといっても、やってみたら「え～～～」なんてのがよくあるもん。話は違うが、私がおもしろいゲームに出会ったときは、だいたい口を半開きにして微笑み、無言でひたすらやり続ける。これを猿になるという。（か）

自慢！　目からウロコ

◇このコーナーはみんなの自慢を紹介するコーナーなんだ。たとえば、メガドラ編集部には指紋が全部うず巻きなのが2人もいる。「だからなんだ」といわれちゃそれまでだが、これあんまりいないんだぞ。っとこんなのでもいいわけ。変な友達がいるとか、妙なもの持ってるとか、できれば写真も送ってくれ。

女の子だけの　パーソナルスペース●私的空間●

◇メガドラのユーザーは女の子が極端に少ない。それもすべてハードの型に原因があると思われる。パッドだってデカすぎるし…。でもイラストコーナーにはたくさんの女の子からのハガキが来てうれしかった。どんなことでも構わないからこのコーナーでお姉さんとお話ししましょ。女の子たち、ハガキ待ってるよ♥

伝言板　ROMぱールーム

◇このコーナーは編集部から読者のみなさんへの連絡やお知らせをするスペースです。今回は……。

●埼玉県の井田さん、東京都の東さん、アンケートハガキ以外のプレゼントの応募は受けつけてませんよ。

●神奈川県の津田さん、小生の彼女は元気ですか？またハガキ送ってくださいね。

◇この読者コーナーでは、ハガキを採用させていただいた人全員に景品をプレゼントしま～す。だから、住所、氏名は必ず忘れずに書いてね。せっかく採用しても住所、氏名のない人にはプレゼントは送れないからね。ペンネームを使う人は名前の横に目立つように書いてね。見落としちゃうといけないからさ。とりあえず、このページはみんなからのハガキがないとシオシオだから、たくさんのハガキ待ってるよっ！

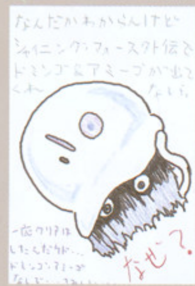
あて先は

〒162　東京都新宿区新小川町1-14NAOビル
㈱メガドライブ「千客万来」係
FAX　03-5228-1707

イラストコーナー

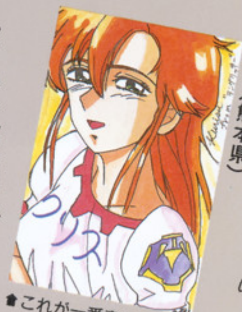

TAKEFUMI（愛知県）
⬆いいっ！　力強くてグッドだ。次回期待！


加藤尚晃（埼玉県）
⬇タズちゃんの感じがよくでてて◎。


⬇バトル12、19にドミンゴとアミーゴはいるぞ！


水無月葵（神奈川県）
⬆テスト結果はどーでしたって聞くだけヤボ？


ぱるねえ（神奈川県）
⬆あ〜っ、ハンコが…。郵便屋さんのバカ³。

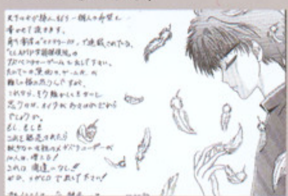

羅人（熊本県）
⬆これが一番表情がよかったよ。また描いてね。


吉川達一（京都府）
⬆テイルスの目があぶない。下書きは消そうね。


津田健一（大阪府）
⬆おう！　たのんだぜ。他のコーナーもよろしく。


幻銃・竜（東京都）
⬆描き始めて10日でここまで描けりゃ立派だぞ。

ZERO（兵庫県）


⬅トーンの貼りかたがとてもていねいでよい。

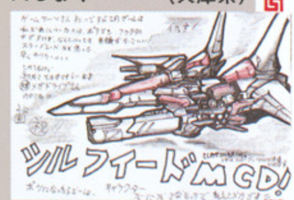
宮守春香（神奈川県）


⬅うん。頑張るからドンドン描いて送ってね。

天堂葵（東京都）


⬅雨の中を行軍するウェンリーク9世だそうだ。

天しょくTIGHR（兵庫県）


⬆う〜んと期待して待ってて損はないと思うよ。


蜂本和幸（愛知県）
⬆このチップかわいい。すご〜く女の子らしい。


ごじたん（北海道）
⬆せっかくきれいな色なのに、点々とにじんでる。


RYO（北海道）
⬆IIはもう少し先になりそうだね。


新星シノブ（大阪府）
⬆スパーク以外もかわいいからそっちも描いてね。


桜その江（神奈川県）
⬆目の色が金色で素敵です。

㊙メガドライブVol.3読者プレゼント当選者発表!!!

■タイムギャル■山谷浩（埼玉県）　竹内俊之（東京都）　西山晴康（静岡県）　北沢卓哉（新潟県）　筒井幸子（大阪府）　荒井武史（群馬県）　高橋健太郎（東京都）　平塚幸太（静岡県）　畔上広明（千葉県）　猪原伸治（熊本県）　■アイラブミッキー&ドナルド■加藤方浩（岡山県）　蒲原利久（神奈川県）　本城忠義（東京都）　橋本剣（北海道）　市川武靖（三重県）　■電忍アレスタ■後藤圭之介（兵庫県）　大塚貴志（新潟県）　長尾哲也（埼玉県）　佐藤誠（愛知県）　小林耕一（富山県）　■ソニック・ザ・ヘッジホッグ2■瀬戸井清貴（茨城県）　小川和宏（徳島県）　太田一行（三重県）　副田幸介（福岡県）　山田洋司（滋賀県）　■ダークウィザード■中出大介（石川県）　寺岡淳行（兵庫県）　細井里美（滋賀県）　渡辺靖（愛知県）　中嶋義弘（島根県）　■ぷよぷよ■中川幸弘（東京都）　田口健一（神奈川県）　小林繁一（京都府）　山下貴之（福岡県）　浜川稔和（新潟県）　■タズマニア■岡部泰男（千葉県）　小松仁（宮城県）　柴山未知（神奈川県）　長谷山仁（神奈川県）　森真琴（徳島県）　■メガドライブ■北川優一（京都府）　松本崇寛（兵庫県）　筒尾賢司（愛知県）　■マイクロワールドテレカ■曽根英雄（愛知県）　大里大（北海道）　鹿野豊（岐阜県）　東出賢次（神奈川県）　南部博文（富山県）　田國慎也（石川県）　大西勲（神奈川県）　中者真一（北海道）　砂田泰（石川県）　片山良晴（岡山県）　■三國志〜孔明死せず〜■梶原亮彦（北海道）　木内浩之（香川県）　孝子朋美（宮城県）　■爆笑三國志■池田大（埼玉県）　倉持宏光（茨城県）　佐藤雅人（秋田県）　【敬称略】

ロードス島戦記 開発日記

■セガ■発売日未定■価格未定■RPG■



めでたく第2回目を迎えたこのコーナー。『ロードス島戦記』メガCD版の発売日はまだ未定だけど、開発は順調に進んでいるようだ。今回はシステム面での制作を担当している株工画堂スタジオで開発の進行状況をレポートするぞ。



工画堂で実際にロードス島戦記のメガCD版の開発進行を行っている紺谷昌也さんだ。

――CD版のシステム開発はどのくらい進んでいるんですか?

紺谷　のっけからキビシイ質問ですね。(笑)。進んでいるとも、いないとも……。

ご承知のように、今までいろいろなメディアで『ロードス島戦記』のゲームがリリースされてきましたよね。今回のCD版は、そういったゲームのすべての集大成にしたいという意気込みがあるんですよ。原作のストーリーを最大に生かしながら、プレイヤーの皆さんに楽しんでいただきたいわけです。とはいっても原作の要素すべてを1つのゲームに収めることはとても無理です。そこで、CD版は「I」~「III」までの3部作としてリリースしようと思っているんです。

――現在は「I」の制作にかかわっているわけですね?

紺谷　そうとも言えるし、そうでないとも言えるんです。私もロードス島の集大成を作る以上、いいかげんなものは作りたくありません。たとえば続編が出るたびに、違うシステムになっていたら遊びにくいですよね。? ですから今システム面では、「I」~「III」すべてに通用するものを作ろうとしてるところなんです。このシステムという点では、かなり開発が進んでいます。基本となるシステムはほぼ完成しました。

でも「I」だけで見ると、マップやイベントも作っていかなくてはいけない。ですから進んでいないとも言えるんですね。

――では、今のところ進んでいるシステムについて教えてください。まずだれもが気になる登場キャラクターですが?

紺谷　原作に登場したキャラクターはすべて登場させようと思っています。

「I」でプレイヤーキャラになるのはパーンやギムなど、例の6人です。

「II」以降でオルソンやスパークなども活躍する予定ですよ。

――CD版ならでのオリジナルキャラクターが登場する予定は?

紺谷　ありません。でも原作のキャラクターの持っている個性がよりはっきり出るような「技能システム」の導入を考えています。キャラクターは各技能を習得することによって個性がはっきりしていきます。パーンなら、正面切った戦闘だけでなく敵を説得することで無用の争いを回避するとか、オルソンのバーサクとか…。

――技能は全部でいくつあるんですか?

紺谷　今煮詰めている段階ですが…。だいたい50から70位ですね。そのうち「I」に登場するのは半分くらいです。

――そういったものを使いこなして戦闘を行うと、すいぶんハデになりそうですね。

紺谷　技能だけでなく、戦闘はハデです。今回はタクティカルコンバット(TC)のマップを全部で3通り用意しましたから。

従来のパーティ戦闘をメインとしたもののほかに、2画面分のマップを使った中規模TC、4画面分の大規模TCにも対応しています。原作での「英雄戦争」のような大きな戦闘でのプレイヤーの役割もプレイできるようになったんです。

――すごいですね。あくまで原作に忠実に。

紺谷　そうです。メインのシテリオは、ほぼ原作通りに進みます。キャラクターたちの行動もそうですね。

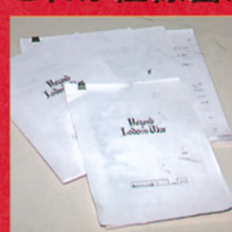
その他に、メインとは違ったたくさんのザブシナリオも盛り込む予定です。このサブシナリオは、登場するキャラクターの1人1人にスポットを当てて、より際立たせようというものです。つまり、原作のストーリーを生かしながら、なおかつ「ロードス島」という仮想世界の中で思う存分遊んでもらえるように、さまざまな工夫をこらしているわけです。

――ロードスのファンだけでなく、RPGファンなら誰でも楽しめそうですね。

紺谷　そうです。何年か先に「ロードス島」のマニアが集まった時、「やっぱりゲームはメガCD版が最高だよな」といってくれるようなゲームにしたいという気持ちで開発しています。ファンの方には、お待たせすることになるかもしれませんが、待ってよかったと思えるようなスゴイゲームにしますので、期待していてください。

――どうもありがとうございました。

これが仕様書だっ!



工画堂でシステムについてまとめた資料(仕様書)を見せてもらった。「まだ完全に決まったわけではないので」(紺谷)詳しい内容は伝えられないんだ。残念!

ロードス島ファンクラブ

前号で募集したみんなのおたよりどんどん紹介するこのコーナー。今回はみんなから送られてきたかっこいいイラストを一挙に紹介だ！　みんなの「ロードス島戦記」への思い入れがヒシヒシと伝わってくる力作ぞろい！

ちょと女性キャラが多いような気もするけど…。キミのお気にいりのキャラクターのイラストを送ってくださいね！



⬆石川県の越田健滋クンの作品は、６人パーティ勢ぞろい！



⬆山口県のひーみさん。ちゃんとパーンってわかるからね。



⬆大阪市のKAORIさん。きれいな色づかいのイラストだね。

よくできました



⬆今月の「よくできました」は熊本県吉市の羅人クンだ。パーンとディードの表情がよく描けてるよね！



⬆大阪市のすとおん竜さん。MD版はかなり期待できるぞ！



⬆横浜市のみつまめさん。やっぱり初代パーティに人気集中!?



⬆京都市のyunoさん。ディードの指先から出ているのは？



⬅福島県の梅津和央くん。司祭服姿のニースもいいね。



⬆可愛らしいディードを描いてくれた、北九州の月見いおくんだ。



➡京都市のKUJAKUクン。紺谷さんもオルソンのファンだって！



➡愛知県のZAKIさんは、ディードを描いてくれました。

おハガキ待ってるよ！

今回から２ページになったこのコーナー。みんなのお便りを紹介するコーナーも広くなった。とはいえ、まだまだお便りが少ないのも現実（トホホ…）。「ロードス…」ファンのみなさんからの、CD版に対する期待の言葉やご意見、ご希望などぜひ伝えてほしい。もちろんイラストも大歓迎だ。待ってるヨ！

ハガキのあて先：〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
メガドライブ編集部「ロードス島戦記・開発日記」係まで

MEGA REVIEW

●メガレビュー●

一年のうちで、最もたくさんのゲームソフトが発売されるこの季節。本格派アクションから、デジコミまでラインナップも色とりどり。



本誌編集員が、最新ソフトをじっくりプレイ。ゲーム好きの熱い思い入れと、ゲーム雑誌編集マンとしての冷静な意見をストレートに語ります。それぞれに、オススメのソフトには『推薦』マークを、特に思い入れの強いソフトには『特選』マークをつけました。ソフト選びの参考になれば幸いです。

増田敬治

特選 推薦

個人の価値観は千差万別、絶対的な評価などありません。このコーナーでは、批評ではなく、ゲームを遊んだ率直な感想を述べることを心掛けています。ゲームの雰囲気が少しでも伝われば嬉しいです。

高橋よう子

特選 推薦

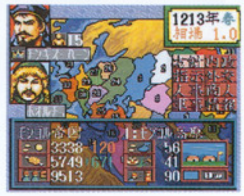
暖かくなったら、外へ遊びに行こうと思ってたけど、新ソフトがいーっぱいなので、ついつい遊んでしまいます。今回のレビューは、シミュレーションが2本も！　辛抱のない私にはちょっとツライな。

山田一平

特選 推薦

新スタイルになったレビューコーナーについて、読者のみなさんからたくさんの貴重なご意見をいただきました。これからもどしどし声をよせてください。みなさんのレビューは『千客万来』まで。

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史



光栄歴史三部作の1つ。主人公は元のチンギス・ハーンでモンゴルの統一を目ざす。世界編もある。

発売中

光栄／11800円／シミュレーション／10M

個性的なシステムを採用 初心者もチャレンジだ

●ゲームとしてはとっつきがいいんだけど、チンギス・ハーンっていう題材がちょっとマイナーかなって感じだね。

●コマンドもアイコン式だから、ちょっとおぼえるのが面倒なところもあるよね。それとさ、自分で開墾したり治水したりできないでしょう。命令するだけでさ。このへんで光栄のシミュレーションに慣れた人は、とまどうかもしれないよね。

●でも、チンギス・ハーンは自分で政治やってたわけじゃないよね。だからチンギス・ハーンになりきるゲームじゃないの。彼の立場で統治するっていう…。

●人材活用シミュレーションってところ？　といっても戦争っていったらやっぱりハーンをメインに据えて、て感じだからな。やっぱりキャラクターが立ってる。

●実在したキャラクターを、自分の好みのシチュエーションで動かすっていう快感は、光栄の一連のゲーム特有のものでしょう。でもチンギス・ハーンの手下に誰がいたなんてことはほとんど知られていないよね。1人でも知っているやつがいればいいんだけど。そのぶん『三國志』や『信長』に比べるとフィールドが広いけどね。世界だもん。あとオルドなんて試みもあるし。

●しかし話はもどるけど、このゲームが光栄の歴史ものの中ではとっつきがいいといっても、初めてやろうって人がいきなりとびこむのはやっぱり覚悟がいるよね。それってどうにかならないのかなあ。

●でもそういうとっつきの悪さってシミュレーションゲーム全般にいえることだよ。だから光栄がそういう矢面に立たされるっていうのは、やっぱりシミュレーションの先駆者っていう証拠だよね。

イラスト：みらいや

アネット再び



人気作アーネスト・エバンスシリーズ第3弾。主人公はアネットで9つのステージのあるアクション。

発売中

ウルフ・チーム／7800円／アクション／MEGA-CD

アクションとしての洗練がもっと欲しかった

●音がCDなのに少なく感じたのって私だけかしら？　アネットの悲鳴なんかはていねいに入っているのにさあ。殴ったり蹴ったりする音とか、魔法の効果音もないの。ないといけないわけじゃないんだけど…。

●これはね、ちょっと「違うな」って感じだよね。僕にとっては。アクションゲームにするべきだったかどうかという点でね。アネットの動きの一つ一つはすごく凝ってるんだけど、アクションゲームの部分にそれが生かされていない。美少女キャラをきちっと浮き立たせたのはいいんだけど、それが最終的な目的になっちゃってる。

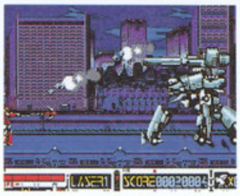
●アクションゲームの必然性が感じられない、と。きっちり動く美少女キャラは、あくまでも付加価値でなければいけない、と。これならなにもアクションゲームにしなくてもいいんじゃないか、と…。

●でもさ、長いビジュアルシーンが終わってゲームに入ると、たいていギャップを感じるじゃない？　落差っていうかさ「あれ、あの可愛い娘がこんな絵になっちゃうの、あのアニメは何だったの？」って感じがするものだけど、このゲームはギャップが少ない。アニメーションの流れのままに本編に突入できるよね。イメージのズレがないもん。でもくどいようだけど、CDの音がさびしい。

●でも「アー」とか「キャー」とかいう声はしっかり入っているんだよね。

●なんかアラさがしみたいだけど、いるのに画面に出てこない敵がいたり、柱にはさまっちゃって出てこれない敵がいたり…。もしタイム制だったら大変。こっちが悪いんじゃないのにタイムオーバーだもん。悪い意味で荒っぽく仕上がっちゃったね。

デバステイター



メディアミックス展開をするデバステイターのゲーム版。OVAの画像を取り込んだアクションゲーム。

4月中旬

ウルフ・チーム／7800円／アクション／MEGA-CD

安心して楽しめるアクションシューティング

●これは部分的に見るととりたててすごいところはないんだけど、やってて純粋にアツくなれるゲームだよね。あと一歩のところで死んだ時なんか、悲鳴の嵐！

●うん、遊べる。アクションありシューティングありだし。あとビジュアルは…僕はビジュアルは付加価値にすぎないものと考えるんだけど…。きれいなビジュアルだし。僕は個人的にああいう粗い感じの絵は好きだから。「OVAからの取り込み画像」ってやつだよね。でもゲーム自体がおもしろいからビジュアルも楽しめるよね。

●きれいで、しっかり書き込まれているわりにはデッサンのおかしな気持ち悪い絵よりよっぽどいいでしょう。今までそういう絵をいくつも見てきたから。

●ま、絵はともかくとして…これはゲームのツボをきちんと押さえてあるんだろうね。全体的にお手軽だし、音もよく爽快感もあるし、何よりもヤル気にさせる。3種類ある武器なんかも、ちゃんと使い道というか意味があるし、プレイヤーの好みを出せるでしょ。でも、僕、ボムは嫌いだった。

●僕はボムが一番好きだけど。あの威力…。

●それに撃たれた時の手応えなんかもいいよね。自分でやっててももちろん楽しめるし、人がやっているのを見ててもおもしろい。新しさばかり求めるわけじゃないけど、確かに目だった新しさがあるわけじゃない。粗削りな部分もかなりある。レビュアーとしてこういういい方は大嫌いなんだけど、結局「ゲームがおもしろければいいんじゃない」ってことになる。悪くいえば、ありがちなゲームなんだけど。

●でも「ありがち」って、別に悪いことじゃないよ。

ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス



子供たちの夢を吸い取ってしまうワンダラスたち。ドラえもんが7つのステージで大活躍。文具セットつき。

発売中

セガ／6800円／アクション／4M

思わず泣きをみる過激なアクション

●やっぱり音声合成につきるよね。あれは大山のぶ代さんの声なんでしょうか。

●とにかく、あれは一度聞くと頭に焼きついちゃうよね。それとあの2面以降の難しさね。あれ子供がやったら泣いちゃうよ。つらいっていう意味の「泣く」じゃなく、思い通りにいかないから感情を刺激されて、本当にポロポロ涙を流して泣くっていう意味で。あまりいい難しさじゃない…。

●難しいっていうかツライでしょう。死ぬ時なんて結構理不尽だものね。飛び下りたら死ぬのか足場があって助かるのか、落ちてみないとわからないところなんかね。

●そういう「賭け」みたいなのって、アクションゲームの作り方としてどうなの？

●パズル系のアクションに多いでしょ、とりあえず1回やって死んで、覚えていくうちに進めるようになるっていうタイプ…技で一気に行くっていうんじゃなくてさ。この『ドラえもん』もそういうタイプなんだろうけど、こういうゲームの条件としては、死んだら「よし、今度こそ！」って気にさせないといけないはずなんだけど。

●死ぬ時も、アクションゲームらしくバリバリとダメージを受けてドーンと死ぬならまだあきらめもつくけど、なんか〝タッタラッタラッタラッ、ゲ〜〟みたな感じで死ぬでしょ。あれはあれでたまらないものじゃないかしら。

●このゲームは完全に子供向けにつくられてるってことらしい。文具セットつきということだし。親にねだってねだってやっと買ってもらった子とか、一生懸命おこづかいをためて買った子もいるんじゃないかな。とにかくその子たちが、日々楽しくわいわいプレイしてるといいね。

Out Run 2019



21世紀の公道を舞台にラップでタイムを競うカーレース。4ステージ、全29のラウンドを楽しめる。

発売中

シムス／8800円／レーシング8M

レースのきびしさよりも気軽なドライブを楽しもう

●僕はレーシングゲームにはちとウルサくてね、バリバリにレースを楽しめるようなシビアなやつほど好き。これはアウトランシリーズだから、アクションゲームをやるように比較的気軽にプレイできるね。

●私はこのゲームはとても楽しめました。画面がきれいだし、やっぱりお手軽なのがいい。F1だってオートマ車に移行している時代だから、2019年だったらこのぐらいの手軽さであの迫力が楽しめるんでしょう。いい意味で常識はずれな設定がいいわ。

●とにかくガンガン走れる。それが誰でも楽しめる点でもあるし、物足りない面でもある。ただ操作の反応が敏感すぎて、もう少し「クルマを走らせてるんだ」っていう重量感みたいなものが欲しい気もするんだけど。もっともこのへんは善し悪しじゃなくて、好き嫌いの問題なんだけど。

●いやあ、このぐらいで敏感なんていってちゃ山田さんはまだまだだね。

●まあこのゲームは、レースを楽しむというよりドライブすることを楽しむものなんだと思う。舞台は公道なわけだし。アクションやシューティングみたいに、次の面、次の面て感じに見たくなる。だから「レーシングゲーム」じゃなくて「ドライビングゲーム」なんだと思う。

●わき道ありジャンプありだし…。スピード感がしっかり出てるから、コースの起伏なんかが生きてるよね。すごく走りやすい。

●やっぱりねえ、このテのゲームは「レースをしてこそ華」という持論がありますんで、僕にはちょっと物足りない。でもドライビングを楽しむっていう、ゲームの方向性がハッキリ打ち出されているから、すごく質の高いソフトだと思うよ。

NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ



全米人気プロバスケットチームのデータが入ったバスケットゲーム。リアルで迫力あるプレイが楽しめる。

発売中

EAビクター／8800円／スポーツ／8M

頭が下がるほどリアルさを追求した一本

●アメリカ人がバスケットに夢中になるのがわかります。日本人が野球に夢中になるのと同じ構造でしょう。

●ただ日本人は「ゲーム」と割り切るじゃない。見た目もシステムもゲーム性を大切にして。でもアメリカ人の場合「どこまでリアルか」ということの追求になる。全選手のデータを入れて見た目もそっくりにして。言い方を変えれば、「リアルさのシミュレート」ということかな。このへんは賛否両論あるでしょうけど、プレイしてて燃える要素だと思う。

●日本で全盛だった時に出てた野球ゲームって見ただけだったらプロ野球なのか高校野球なのか都市対抗なのかわからないのがほとんどだったでしょ？　投げて打てれば野球だ、みたいでさ。でもこのゲームってどこからみてもプロバスケットって感じのするところがすごいと思う。

●NBAの選手のデータを完全にフォローするだけじゃなくて、背番号、個人技、シュートを決めたあとの思い思いのポーズ、体型の個人差…リアルさをこれほど真正面から追求したのには頭が下りマス。

●だから僕たちもじゅうぶん楽しめるんだけど、ほとんどの選手の名前や顔やプレイのしかたなんかが頭に入っている人がやったら、ホントたまんないんじゃないかな。このゲームひとくちにいって、この前発売された『ドリームチームUSA』のデータ違いでしょう。でも、それだけ土台が完成してるから、ここまでリアルさにこだわるんだと思う。

●わかった！　これって、日本でいえば光栄シミュレーションゲームなんだ。

●ああ、そうかもね。

らんま1/2〜白蘭愛歌



人気キャラ登場の、MEGA-CDの特性を生かしたデジタルコミック。コマンド入力式で進行していく。

発売中

メサイヤ／8300円／アドベンチャー／MEGA-CD

MEGA-CDの可能性に挑戦した意欲作

●まあ、『らんま』のコミックスに、オリジナルなものが一巻加わったってところだね。「デジコミ番外編」みたいな感じで…。

●乱馬っていうキャラクター以外の部分だよね、問題は。デジコミはCD-ROMの1つの使い方なんだけど、まだまだ作る側も買う側も自分の中で消化しきってない段階でしょう。キャラクターだけ見てればいいような人は別にして、あとの人はどこをどう楽しんでいいのかまだわからない。

●今はキャラクターの魅力とかストーリーのおもしろさで売っていると思う。逆に言えばそうするしかないんだよね。でもこれからは、もっとゲームにくっついたところで楽しめるようになってくるでしょう。「プレイしながら楽しめる」みたいなの。

●間に入る戦闘なんかどう？

●ちょっとゲームユーザーを意識しすぎたかな、って気がしないでもないけど。

●うん、キャラクターものということで割りきっちゃってもよかったのにね。それと、乱馬が勝たなかったらゲームオーバーでしょう？　じゃなくてデジコミだったら、負けたら負けたで話が進めばいいのに…。

●でもそうなるとアドベンチャーゲームになっちゃうわけでしょう。まあそういう方向性もあっていいんだけど。だからこの『らんま』はゲームを目ざしたんだと思う。

●話がゲームの評価とは違う方向へいっちゃったけど、要するにまだまだデジコミというものは見えないところがたくさんあるわけ。だからユーザーも、メーカーや雑誌に向かってデジコミに対する意見や要望もどんどんぶつけて欲しいよね。そういう意味でこの『らんま』は、今の時期の作品だからこそ意味のあるものなんだと思う。

ウルトラマン



アーケード、スーパーファミコンでも登場した『ウルトラマン』。10匹の怪獣と対決するアクション。

4月9日 マーバ／5800円／アクション／4M

しっかりした移植か 新しい要素がほしかった

●僕はウルトラマンをナマで見てた世代だけど、音楽なんかちょっと期待してたのと違う…。子供たちはどう感じるのかな?
●SDのウルトラマンなら受けつける…?
●というか完全に「ウルトラマン世代」を狙ってつくったんでしょう、これは。でもゲームそのものより移植がイマイチだね…。最初の“タタタターン”ていうところからいきなりハズされる。
●うん、あそこがウルトラマン世代には悲しいかもしれない…。
●本当に細かい点なんでしょうけど、そういうところがしっかりしていないと、このゲームはユーザーに「オッ」と思わせることはできないでしょう。アクションとかなんとかいうより、「ウルトラマンを楽しむ」っていうゲームなんだから。
●あのゲームらしさがなくなっちゃっているのね。チープな感じなんだけど、狙ってやったチープじゃないのよね。
●あるいは今出すんだったら、メガドラ版らしい何かが欲しかったよね。アーケード版やスーファミ版とは違う何かが…出てくる敵が違うとかね。
●じゃなかったらアーケード版みたいに、ジャミラを“ウルトラ水流”で倒すとか。
●ツボはあるんだけどね…ジャミラを倒して悲しい音楽が流れたりとか、知らない人には分からないだろうし。そういう意味ではファンにはたまらないものでしょう。
●このゲームのシステムとか出演とかは、本当にウルトラマンらしくてよかったんだけど。このゲームは基本的に、知らない人はもういいよ、って位にキャラクターゲームとして徹底してるじゃない? だからメガCDで派手にやってもよかったのかもね。

PGAツアーゴルフⅡ



ポリゴン処理をしたゴルフゲーム。プロゴルファーも多数登場。ラウンドにアドバイスに活躍する。

4月16日 EAビクター／9800円／スポーツ／8M・BU

小鳥の声を聞きながら ゴルフするのは最高

●これは『NBAプロバスケット』と同じく、「ゴルフシミュレーション」だね。
●ポリゴンを使ってるんですけど、どうなのかな、ポリゴンもののゴルフというのは。
●ポリゴンは静止画面だとつらいけど、これはゴルフゲームだからボールが飛ぶにつれて画面がよく動くよね。取り込み画像なんかでもいいけど、僕はポリゴンの方がおもしろいと思う。リアルさでは今一歩でも、問題はプレイヤーの想像力だし。
●打つと画面の視点が変わるでしょ? あれを見てると「こっちへ来い」って気持ちになっておもしろいじゃない。テレビのゴルフ中継みたいでね。
●そうそう、テレビでみるゴルフっていうのはボールの動きを克明に追うから、コースでみるよりもずっとわかりやすいじゃない? そのへんを意識しているんだと思う。
●『NBA』と同じで実在のプロゴルファーのデータがいっぱい入っている。いっしょにコースをまわると、ホントに本人とやっているような気がするらしいの。私はそういう気がするほどゴルフ詳しくないけど。
●ただちょっと気になったのはね、ショットのゲージがあるでしょう。ミスってゲージの目盛りから1ドットでもズレると、とんでもない方向に飛んでいっちゃうんだよね。あそこまでシビアにしなくてもいいのに。あれは調節してほしい気がする。あとクラブの特性をもう少し出してほしい。
●でもリプレイモードなんか気がきいているよね。あれはすごく気持ちがいい。あとクラブの飛距離の表示も親切だし。
●あと私が気にいったのはBGM。コースで聞く小鳥のさえずりっていいよね。
●うん、あれは最高だね。

デザートストライク



湾岸戦争をモチーフにしたシューティング。ヘリを操り、ミッションを遂行するのがプレヤーの任務。

4月23日 EAビクター／7800円／シューティング／4M

あまりにきびしい作戦 あまりに生々しい臨場感

●アメリカの“翻訳ゲーム”(移植ゲームじゃなくて!)に共通していえることなんだけど、見た目は地味なんだけど、何か想像力をかきたてるものがあるみたい。やった人にしかわからないものなんだけど。
●でも海外ゲーム大好きの僕ですけど、このゲームはあんまり好みじゃないんです。なんかこう、チマチマしてて…。
●私も最初はそう感じたけど、やっているうちにそんな気がしなくなった。
●何かナニワ節っていうか、敵陣に体1つで突っ込め、みたいなノリがおかしいよね。
●そうそう、そのへんあんまりアメリカらしくないよね。特攻隊みたいで。
●でもアメリカ戦争アクションも、たった傭兵5人で都市を制圧したりとか、ランボーなんか1人っきりでソ連軍に突っ込んでいったりとかさ、好きなんだよ。行くと決めたら行っちゃえみたいなの。
●ナニワ節じゃなくて、ヒーロー願望でしょう。それにしても難しいゲームだよね。
●パイロットを選ぶあたりでバランスとろうとしてるのかもしれないけど、それにしても過酷だよね。武器が強くなったりするわけじゃないもんね。燃費悪いし。
●でもこの臨場感はすごい。
●うん。銃声しか聞こえない砂漠の上空で、レイピアがクルリとこっちを向いた時って、マジでドキッとするもん、ホント。
●作った人はこの前まで戦地にいたんじゃないかな、なんて本気で考えちゃう…。
●不謹慎だけど、日本とアメリカの、戦争の身近さの違いだと思う。日本では戦争はタブーだけど、アメリカでは平気でこんなゲームにしちゃう。本国ではこういうのってどう思われてるんだろう…?

餓狼伝説



NEO-GEOの人気格闘アクションゲーム。キャラクターが減ったものの、操作感がアーケードに肉薄。

4月23日 セガ／8800円／アクション／12M

アクションファン待望の移植 やりこむほどに楽しい

●アクションゲームファンとしては歓迎しますよね、この1本は。
●でもすごく硬派だよね。女の子キャラがいないのはさびしい気もするけど。技がたくさんあるし、出しやすいし…。
●対戦アクションていうのは基本的におぼえて上達していくっていうゲームでしょう。スーファミでは再現されなかった奥行きも出てるし、よりNEO-GEOに近づいてるよね。とにかく歓迎すべき1本！
●理屈ぬきで盛り上がれるゲームだから、細かい欠点なんか気にしてはいけない。対戦でアツくなろう、と。
●実際アツくなれる。それだけこの移植はよくできてるということでしょ。
●でも対戦モノっていうのは全国的にこれほど盛り上がってるけど、やっぱり嫌いな人っているんだろうね。
●読者アンケートなんか見ると、たまにいるよね。僕もあんまり得意じゃない。
●そういう人ってゲームそのものに魅力が感じられないのかなあ？　どうなんだろ。
●ゲームは人間とコンピューターが戦うものであって、人にたたかれるのはイヤっていう人もいるかもしれないよ。
●でも『ストII』なんかをふくめて、これだけの人気があるんだから、つまらないわけはないでしょう。食わず嫌いってことじゃないのかなあ…。
●「シミュレーション命」みたいな人にすすめる気はないけど、対戦アクションの好きな人間からいわせてもらえば、このゲームはおもしろいです。楽しめます。
●対戦アクションが盛り上がるってことは、ゲーム自体が一人でやるものじゃなくなってきたんだよ、きっと。

スイッチ



異色のMEGA-CDソフトで、スイッチの選択で進んでいき奇妙なギャグを楽しめる感覚派のゲーム。

4月23日 セガ／8800円／ETC／MEGA-CD

愉快なだけじゃなく いろんな可能性を秘める

●私はこれ結構好きです。ハマっちゃう。次が見たくて見たくてしょうがないって感じ。もうやめようと思ってもズルズル…。
●こういうのが安い値段でバンバン出れば、メガCDももっと活気づくのにね。
●結構想像しちゃうでしょ？　やってるうちにギャグを予想するようになる。絵を見て、今までこうきたから今度はこうなるんじゃないかとか、逆に肩透かしを食ってもそれはそれでおもしろいし…。ゲーム自体がシンプルで余計なものは見せない。だから想像する度合いが大きいというわけ。
●やっぱりゲームには、プレイヤーの想像力を喚起する要素が必要なのよ。
●たとえば小説なんか、文字を並べただけなのに空想させるじゃない？　ゲームなんかもっと具体的なわけだから、もっと想像力をかきたてることができるわけでしょ。かといって、いろいろとゴテゴテくっつけていけばもっとかきたてられるのかといえば、そうじゃない。逆にしぼんじゃう…。
●何でも見せりゃいいってものじゃないもんね。見たくもないビジュアルなんか見せられると「ゲッ」て思っちゃう。
●CD-ROMのソフトって「見せる」ものが多いでしょ？　けどこのゲームは、同じCD-ROMでありながら、最低限のものしか見せない。けれどもその分プレイヤーに想像させる。その結果たくさんのものを見せることができている…というわけね。なんだか奥の深い話だなあ。
●とにかく実験的なソフトではあるんだけど、いろんな可能性を秘めてると思う。これが何かの指標になるといいよね。
●こういうソフトを、大元のセガが出すというのはとても意義深いと思う。

三國志III MEGA-CD版



武将ファイルとサウンドウェアがついたCD版。ROMカートリッジ版はすでに発売されている。

4月23日 光栄／14800円／シミュレーション／MEGA-CD

三國志マニア向け？ より緻密になった第三弾

●システム的にはROMカセット版と同じだけど、このCD版は武将ファイルと、サウンドウェアがついてくるってやつ。だからバランスやシステムも同じで、攻略法なんかも同じといっていいでしょう。
●コレクターズアイテムっぽいのかな？
●でも初めて『三國志』に手を出そうって人は、ROM版よりこっちがおすすめ。ただ一作ごとに緻密にはなってるけどね。
●ちょっとアニメが貧弱かなあ。でもあんまりやりすぎると、光栄の歴史ものっぽく見えなくなっちゃうかもしれないし。
●このCD版はアクセスが気にはなるけど…。僕はあまりこのテのゲーム好きじゃなくて、仕事以外じゃやらないんだけど、この人気の秘訣は何だろうね。
●『信長の野望』にしてもそうなんだけど、これってキャラクターゲームに近いんだよね。お気に入りの武将がいて、そいつのパラメータが低いと頭にくる。で成長させて立派になるのが楽しみっていう…。『三國志』だったら育てたキャラを集めて箱庭的に中国をながめるんだよ。人集めとかね。あとね、「三國志オタク」って結構いるらしいんだ。女の子も多いらしいよ。知り合いにも、そういう人目当てに「諸葛亮マスク」っていうのを売ろうとしたのがいるんだ。
●だから逆に、何をシミュレートしているのか、ってところが問われるよね。
●それよりもこれの楽しみ方ってさ、歴史を自分でつくっていこうってあたりじゃないのかな？　魏の武将と蜀の武将がいっしょになって戦うことができるわけでしょ。それって結構楽しいかもね。
●そうそう。僕が『信長』で全国統一すると、たいてい信長は70才超えてるもん。

もぎたて超新作ソフトざっくざく!

HOT MEGA SPECIAL

リーズナブルプライスのメガドラ2が発売されるということで、新作ソフトはますます気になるものになった。メガCDもグッと手のとどくところにやってきたから、これからはCDが台頭してくるかもしれないぞ。ガンガン買っちゃえ!

ナイトストライカー

■タイトー■5月28日発売予定■7800円■シューティング■

ステージ総数なんと21 攻撃順はキミが決める!

タイトーがリリースする新作シューティングゲーム、それが『ナイトストライカー』だ。キミの操縦する高性能戦闘マシン「インターグレイ」の前には、さまざまな敵機が登場するぞ。

このゲームの魅力は、総数21にも及ぶ多彩なステージ構成。各ステージに登場するボスキャラを倒し、クリアするごとに左右への分かれ道が現れる。どちらに進むかによって、次のステージが変わる、マルチエンディングタイプなのだ。最終ステージでは、選んだ面によって「インターグレイ」の形や操作方法も変わるぞ! ステージの進みかたは自由自在、全部で720通りも組み合わせがあるから、何度でも新鮮な気分でプレイできるね。



⬆最終面の寺院ステージ。バイクを操り、敵を倒せ!



⬇敵の激しい攻撃をかわしつつ、ステージクリアを目指すのだ!



⬅市街地ステージの背景も忠実に再現されているのだ。



⬅空中ステージでは空飛ぶ敵しか出てこない。



➡郊外ステージは、見通しがよくて戦いやすい?



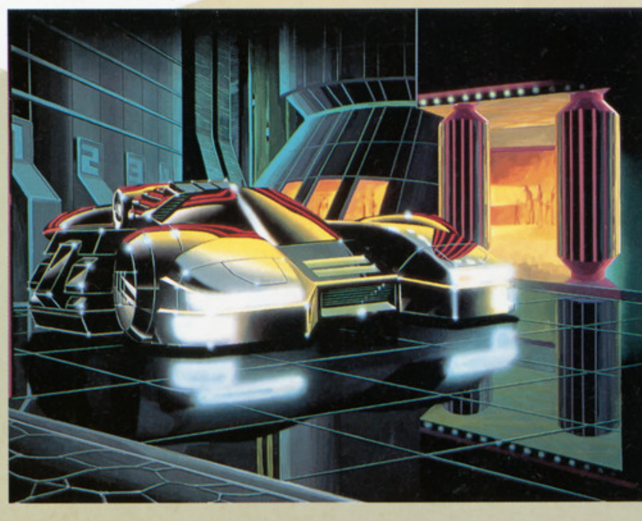
➡同じステージMでも上とは違って郊外が舞台だ!



⬅寺院ステージは他のステージと雰囲気が違うぞ。



⬅工場ステージの最終面では自機がロボットに変化。



⬅ナイトストライカー専用機、コードナンバーCB40。通称「インターグレイ」がプレイヤーを待っている!

真・女神転生

■シムス■発売日未定■価格未定■RPG■

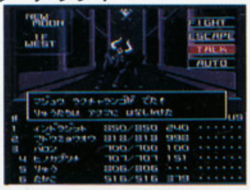
SFCの超人気ソフトが、パワーアップして登場！

『真・女神転生』のメガCD版がついに登場！　スーファミ版のシステムはそのまま忠実に再現されている。さらにメガCD版は、ビジュアルシーンの追加、スムーズにスクロールするダンジョン、オリジナル悪魔たちの追加など、さらにパワーアップ！

このソフトはファイティングパッド6B（メガドライブ2には標準装備）、マウスに対応している。



⬆メガCD版では3Dダンジョンがスムーズにスクロール！



⬅悪魔と遭遇したら、まず話しかけてみよう。条件次第では仲魔になるぞ。



⬆シリーズの魅力、合体システムは健在。邪教の館を探せ！



➡仲魔にした悪魔は、合体を行って、より強力な悪魔へレベルアップさせるのだ！

強力になるモンスター

「女神転生」シリーズの特徴、悪魔の合体システム。2身合体や3身合体でより強力な悪魔を作り出そう。メガCD版には、オリジナル悪魔がいくつか追加される。すべての悪魔を見られるか!?



➡妖獣ヌエ。日本古代のモンスターだ。



⬅邪神オーカス。ドクロの姿をしていて、邪鬼オークを配下にしている。



⬆外道バックベアード。決して仲間にならない、いやらしいモンスターだ。



⬆天魔シヴァ。最強の悪魔の一人だ。主人公のレベルが、かなり高くないと仲魔にすることができないぞ。



⬆悪魔との共存を目指すガイア教徒の一員、処刑ライダー。バイクを操り主人公を襲う。

※ゲーム画面はスーパーファミコン版のものです。

アルシャーク

■サンドストーム（ポリドール）■夏発売予定■価格未定■RPG■

常識を打ち破った新タイプのSFRPG！

『アルシャーク』は、パソコン版の名作RPGをメガCDに移植したゲームだ。製作を担当したのは、RPGファンにはおなじみのライトスタッフの面々。シナリオに飯淳、キャラクターデザインが木村明宏、というファンなら泣いて喜ぶ超豪華メンバーだぞ。

『アルシャーク』の舞台は広大な宇宙。宇宙に点在する惑星には総数30もの街があり、さらに内部マップは100以上！　この広い宇宙を旅しながら、謎を解き、敵と戦いながら主人公たちは成長して行く。RPGとしてだけではなく、宇宙モードでは高機動宇宙船アトライアを操ってシューティングゲームも楽しめるのだ！

さらに、メガCDならではの大容量を生かした30分以上のフルアニメーションシーンなど、常識破りの新タイプSFファンタジーRPGが『アルシャーク』なのだ！



⬆ダンジョンは2Dで表示される。



⬆迫力の戦闘シーン。敵を蹴散らせ！



⬆宇宙空間では、自機を使ってシューティングも楽しめる。

ゲーム序盤の登場人物



⬇ショーコ・ペンローズは、シオンのガールフレンド。頭のいい秀才で、後に優れたサイキックになるぞ。



⬇スーパーコンピュータを内蔵した、女、ミュータント戦士ウエルダ・ミュレッツは、精神波を使いこなす。

⬆シオン・アスマーンは開拓者の息子として生まれた。剣を扱う能力に優れ、いざという時には頼りになる。



⬆スクラップ・ジョー（・コンプス）は、どんな兵器やアイテムでも開発してくれる天才メカニックだ。



あのバーディガールズに会える！

5月3日、八王子そごう屋上で「バーディガールズ」のイベントがあるぞ！　ショーコの声を演じた田畑奈穂美ちゃんを生で見よう！



慶応遊撃隊

■ビクターエンタテインメント■8月発売予定■価格未定■シューティング■

幕末が舞台の争奪戦 秘宝の鍵を取り戻せ！

時は幕末、慶応8年。蘭末の家にあった「秘宝の鍵」が、謎のタヌキDr.ポンに奪われた。蘭末とペットのドラゴンは、鍵を奪い返そうと旅に出る。彼女の行く手に立ちふさがるのは、どこか憎めない敵たち…。『慶応遊撃隊』は、こんなストーリーで展開する横スクロール型のシューティングゲームだ。ドラゴンに乗った蘭末を操り、アイテムでパワーアップしながら敵を倒していく。

蘭末を初めとして画面に登場するキャラクターたちは、とってもコミカル。ビッグサイズで登場する敵も、風変りなものばかり。7つのステージをクリアして「秘宝の鍵」を奪い返そう！



⬇⬅バニー姿、戦闘コスチュームの蘭末と、ペットのドラゴン。ドラゴンのくせに名前は「ぽち」!?



⬅「秘宝の鍵」を取り返すため、ドラゴンに乗った蘭末が行く！



⬆登場するキャラは、アニメーションしながら多彩な動きを見せるぞ。



⬆CDの容量を生かしたビッグな敵キャラも登場する。これは中ボス？

蘭末(らみ) VS Dr.ポン！



⬆コイツが蘭末から「秘宝の鍵」を奪った張本人、悪者のDr.ポン。見かけはただのかわいいタヌキだが、悪ヂエの働くイヤな奴だ。



⬆Dr.ポンの手先、宝船に乗った七福神。このうち何人かはステージボスとして登場するぞ。見かけはいい人（神）に見えるんだけどなぁ…。

ロケットナイトアドベンチャーズ

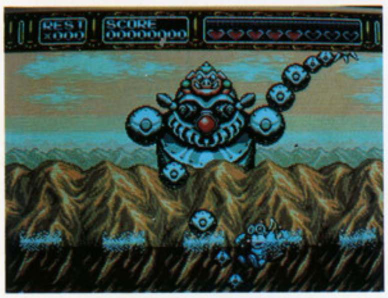
■コナミ■発売日未定■価格未定■アクション■ 8M

ついに始まった スパークスターの冒険

順調に開発が進んでいる『ロケットナイトアドベンチャーズ』。今月は画面写真と敵キャラのイラストを入手したぞ！　ステージ数は4つ以上になるようだ。長く楽しめるゲームになりそうだぞ。

予想通り、ロケットナイト「スパークスター」は画面の中をところ狭いしとかけ巡っている。いかにも悪そうな敵キャラたちを相手に、得意の剣とロケットアタックで立ち向かって行くスパーク。一日も早くプレイしたいよね。





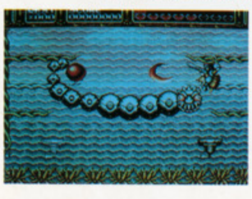
⬅中ボスたちは手ごわい。2ステージではアライグマロボと一騎討ち！



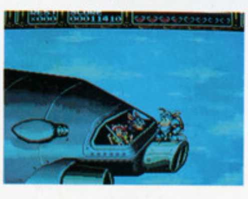
➡2ステージでは、植物のツタにぶら下がって進むスパークスター。



➡トロッコに乗りこんだブタ兵との戦い。ロケットアタックだ！

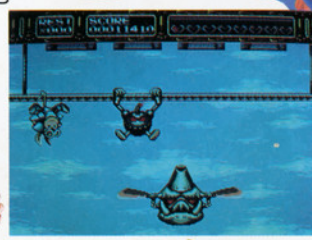


⬅ステージを守る中ボス、ウサギメカ。こいつは手ごわいぞ！

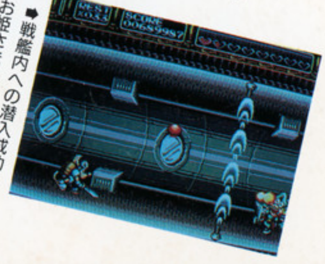


⬅巨大空中戦艦には、ライバルに捕われた姫の姿が見えるぞ！





⬅ステージの中ボス、フライングブタヘッド。空中戦の始まりだ！



➡戦艦内への潜入成功！お姫さまを探すのだ！

パノラマコットン

■サクセス■発売日未定■価格未定■アクション■ 8M

アーケードの人気ゲーム 3Dバージョンで登場！

アーケードで大人気のアクションゲーム『コットン』。ウィローを求めるコットンと妖精シルクの冒険を楽しんだ人も多いよね。今度リリースされるMD版の『パノラマコットン』はアーケード版の続編に当る。

コットンの活躍で一度は平和になった妖精の国フィラメントが、再び無気力の影に包まれ始めた。これはウィローのせいに違いない。ウィローといえばやっぱりコットンと妖精シルクの出番。かくして、またまたウィローを求めるデコボココンビの冒険が始まった…。というストーリーでゲームは展開する。

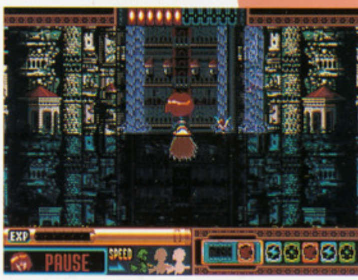


何とMD版では、オリジナル3D画面を採用。目まぐるしく変化する背景、魔法によって変わる画面の表示、多彩な攻撃で迫りくるボスキャラなど、アーケード版とは違ったコットンの冒険が楽しめる。5つのステージを無事クリアして、フィラメントを平和に導くのだ！



⬅アーケード版でコットンのファンになった人も多いはず。デコボココンビの冒険は続く！


⬅暗く、見るからに妖しげな雰囲気のマップ。これは地下のステージか？


⬅上と同じ暗い雰囲気の画面。画面の下に見えるのは水？　地下水脈のステージもあるのだろうか？



⬆各種用意されたオプション。この豊富さも「コットン」の魅力のひとつ。もちろんMD版でも忠実に再現！


⬅敵キャラは色々な攻撃パターンを持っている！

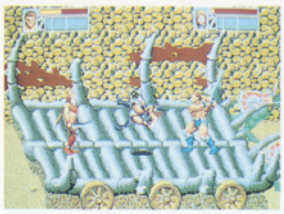
⬆画面はコットンを後ろから追いかけるように表示する。

ゴールデンアックス3

■セガ■5月21日発売予定■6800円■アクション■ 8M

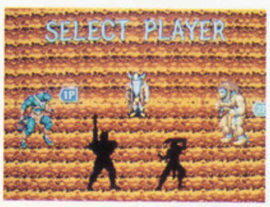
パワーアップして登場 定番アクションの続報だ！

このゲームの最大の特徴、2P時の協力魔法として用意されているのは、カインのTidal Wave（大津波を起こす）、サラのFalling Sun（太陽を落とす）、プラウドのSummon Golem（巨人を召喚する）、クロノスのDeath Arrow（死神の雷を起こす）の4種類。どれも非常に強力な技だ。パワーアップして、ますます目が離せない「ゴールデンアックス3」なのだ。


⬆背景の美しさも、ゲームの魅力を高めている。動きが気持ちいいね。


⬆敵キャラクターも多彩。ザコキャラといっても油断してはならないぞ！

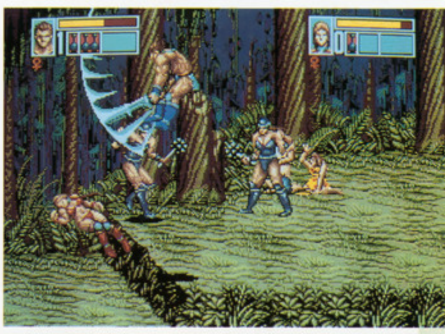

⬆魔法レベルがアップすれば、より強力な敵も倒せるようになるぞ。



⬅選んだキャラクターによって使える魔法の系統が違うぞ！

➡傭兵カインと素早いサラの協力。この2人の組み合わせで使える協力技はビルドキックだ！




⬆剣や素手を使った、白兵戦の連続写真。流れるような動きが気持ちいい。早く実際にプレイしたいね。

⬇巨人族プラウドと獣人クロノスの2人が敵と戦う。この2人の使える協力技はビルドダイブだ！



バトルトード

■セガ■発売中■6000円■アクション■ 4M

誘拐された子供を救え！ 正義のカエルの救出劇

セガの最新作アクションゲーム『バトルトード』の主人公は、何とカエルだ。アヒルのような博士の頼みで、誘拐されたピンプルとアンジェリカの2人を救い出すのがカエルのキミに与えられた任務だ。かわいい2人を誘拐した憎っくき犯人は、何やら怪しげな美女。彼女は何のために2人を誘拐したのか？　まだるっこしい謎解きは後回しだ！　まず単身敵地に乗り込め！　そして邪魔する敵のザコキャラをパンチとキックで倒しつつ、2人の監禁場所を捜し出し、救出作戦を実行せよ！





➡悪の大ボスはアメコミ風の怪しげな美女。



➡ステージは、このようになっている。



➡単身敵地に乗り込め―救出作戦の開始だ！

➡自キャラの武器はパンチとキックだ！

サージングオーラ 時の呪法師

■セガ■発売日未定■価格未定■RPG■ 16M B·U

セガの新作RPGは 魔法重視の新システム！





主人公

⬇「サージングオーラ」の主人公は魔法使いの女性？

セガの新作RPGは、魔法重視のまったく新しいシステム「スペルキャスティングシステム」を採用するリアルタイムRPGだ。強力な呪文ほど唱える時間が長くなり、敵に攻撃されやすくなる。だから仲間との協力が欠かせない。キャラデザインは、いのまたむつみ。期待大！

仲間たち

➡魔法を唱えている間に主人公を守るのが戦士である仲間の努め。パーティは3人編成になるのだろうか？



タイムドミネーター

■ビック東海■7月発売予定■価格未定■アクション■ 8M

時空の歪みをくい止めろ！ 次元ロボットの大活躍

はるかな未来、30世紀。悪の時間統治者、Time Dominatorはついに次元転移装置を完成した。彼は、過去の時代からさまざまな物を盗み出し、それがもとで時代の流れに歪みが生じ始めた。この危機を救い、次元の歪みをくい止められるのは、次元パトロールのキミしかいない！

というストーリーのもと展開される『タイムドミネーター』は、時空をかけ巡るロボットを操るアクションゲームだ。横スクロール画面で、自機を操り、さまざまな敵を倒しつつ悪の野望を砕くのが、次元パトロールの任務だ！



➡中央に見えるのが、プレイヤーの操る時空ロボットだ。名前はミニットくんっていうんだ。



⬆水中を舞台にしたステージも用意されている？



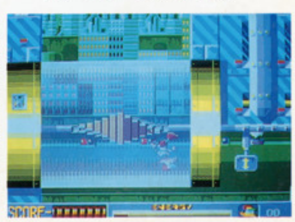
⬆トロッコに乗った敵キャラ？　ステージは多彩だ。



➡さまざまな罠が、キミに襲いかかる！



➡激しい敵キャラの攻撃をかわすのだ！



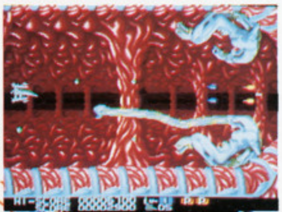
➡多彩なステージ構成が、きっとプレイヤーを飽きさせないだろう。

エリミネートダウン

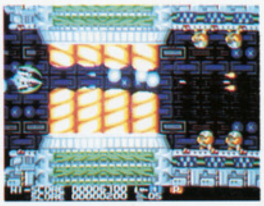
■ソフトビジョン■6月中旬予定■8500円■シューティング■ 8M

敵の心臓をぶち破れ！

このゲームの大きな特徴としてあげたいのが、3種類のオプションを最初から使えることだ。アイテムを取得するごとに、それらはどんどんパワーアップしてゆく。敵キャラの性格にあわせて、それをどう使いわけるかは君次第。登場するモンスターが金属と生物の融合体というのも目新しい部分だね。


➡モンスターの体内。グロテスクの美学。


⬆スターウォーズを彷彿させるような迫力のグラフィック。


➡敵キャラにあわせてオプションを変えよう。


⬅いよいよボスキャラへ、攻撃開始！

トッププロゴルフII

■ソフトビジョン■6月中旬予定■8500円■シミュレーション■ 8M

豪快にプロってみよう

昨年発売された時は多くのゴルフファンを魅了した『トッププロゴルフ』のシリーズ第2弾がいよいよ登場。ホール数も前回の18ホールから36ホールへ、プレイ人数も2人から4人同時プレイへと大幅にスケールアップ。USAでは、『チチゴルフチャレンジ』として先行発売。発売日が待ち遠しいかぎりだ。




⬆こんなにスカッと晴れた大空の下で、プレイしてみたいものだ。


⬆ボールを真横からとらえるという視点も新らしさのひとつだ。

騎士伝説

■講談社総研■5月29日発売予定■価格未定■シミュレーション■ 10M B·U

作戦会議は済んだかな？

メガドライブ初の本格的戦闘シミュレーション。そのシステムの一例をあげてみよう。スピードの設定、砲撃力、車体の部品による戦闘車の攻撃力などなど。今までのシミュレーションの枠を超える大作であることにまちがいなさそうだ。


➡これがタイトル画面。戦士たちの荒い息使いが聞こえてきそうだ。


⬅どんどん勝ち進むほど、手持ちの部隊は勢力を増してゆくのだ。


⬆立体感ある美しいマップ。移動する速さのバリエーションも豊富。うまく使い分けよう。


➡敵への攻撃位置の定め方も本物のマップの感覚。

マーブルマッドネス

■テンゲン■7月発売予定■価格未定■アクション■ ?M

七転び、八転び

マーブルよ、マーブル。お前はどこまで転がるの!?　迷宮のような擬似3Dプレイフィールド内を、様々な障害を越えてゆくマーブルくん。85年のアーケードの移植ものなので、おなじみの人も多いハズ。2人同時プレイも可能だ。


➡早くゴールすれば、その分タイムが次の面へ持ち越されるぞ。

⬇2人同時プレイでは、先にゴールすれば5秒加算されるぞ。急げ!!


⬆さながら未来都市の片すみのような風景の中を転がってゆく2つのマーブル。

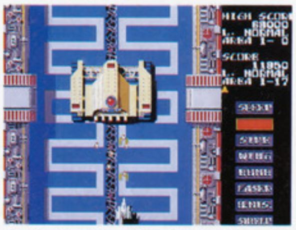


スラップファイト

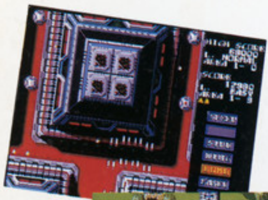
■テンゲン■6月11日発売予定■7800円■シューティング■ 8M

ボスキャラまで激進せよ

アーケードものの移植ということで、今回はその違いを紹介しよう。まずはオプション設定。以前の35段階から4段階へとシンプルに。そしてエリア1と2の難易度を低設定。また、なんてったってバックミュージックがかっこいい。ついつい世界に引き込まれるぞ。



⬆ノーマルモードのボスキャラ。一見手軽そうに見えても、実は手強いのだ。



⬅オプション装置を知らせる声。「ボム！」



➡敵をかわすことより、打たれる前に打て！



⬆かわすだけでも大変なスペシャルモードのボスキャラ。得意なオプションで挑もう。

スノーブラザーズ

■テンゲン■5月28日発売予定■7800円■アクション■ 8M

かわいいけどニクイやつ



➡時間がかかると現れる敵キャラ。これは死なないぞ！

⬇階段を利用して連鎖を狙おう。それにしても、敵なのになーんてかわいいんだ。





⬆ボスキャラが投げてくる子分達を、雪玉にくるんでぶつけよう。一度にまとめてぶつけるのがコツ。

操作はホントに簡単。敵キャラに雪ダマをガンガンぶつけ、くるまった敵をポーンとキックすればいい。うまく他の敵にぶつかって連鎖がおきると、ごほうびにご祝儀袋がたくさん降ってきたり、アイテムの中には巨大にふくらんで無敵になっちゃうものもある。2人同時プレイも可能だよ。

マイト&マジックIII

■CSK総合研究所■発売日未定■価格未定■RPG■

ビジュアルに超ご期待

世界的に有名な3Dロールプレイングゲームとして名高いこのゲーム。PC98やFM-TOWNS版に続き、とうとうメガCDに登場だ。世界は、地下洞窟、城、街など大小64のエリアから成る。フリークエストシステムによりプレイヤーごとに異なったゲーム進行が楽しめる。また、3Dならではの迫力ある戦闘画面も楽しみだ。マウス、6ボタンパッド対応だから操作性もぐんと広がるのだ。



⬆モンスター出現。不気味に赤く光った眼は何かを物語っている!?

⬇これはIBM-PC版の画面。これがメガCDになって、また一段とパワーアップするってわけだ。





⬆壁の向こうでは一体、何が待ち受けているのか!? 迫力あるBGMにも期待大だ。

Jリーグプロストライカー

■セガ■4月23日発売予定■8800円■スポーツ■ 8M

サッカーゲームの最高峰

5月に開幕予定のJリーグのデータを詳しく表示し、ゲームモードはオープン戦、ベスト4（8）トーナメント、Jリーグの3種類。そのほか天候モードでは、天候による各選手への影響も完全シミュレート。インスタントリプレイ機能で、ゴールの感動を何回も味わえちゃうのもうれしいね。



⬆マルチタップを使った4人同時プレイも可能。ワイワイやろう。



⬆横浜マリノスは…と。なるほど、赤印で表示されるってわけか。選手個人のデータも豊富だぞ。

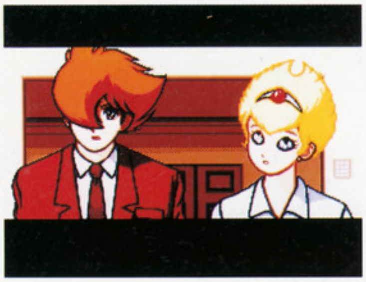
⬇フェイントをかけたり、ボールを浮かせたり。色々な動きが自由自在。



サイボーグ009

■RIOT■ 6月発売予定■7800円■アクション■

加速装置がおもしろい



➡主人公のジョーと、彼に秘かに思いを寄せているフランソワーズ。

石ノ森章太郎の「サイボーグ009」といえば、おおっと思う人も多いはず。ビジュアルはもちろん原作に忠実に仕上がっており、9人独自の能力も十分に発揮することができる。うまく使い分けてみよう。また、加速装置とスーパーガンによるそう快感にも注目だ。



⬆加速すると移動した軌跡に009の残像が。加速中は無敵なのだ。



⬆あまり近寄ると刺を出してくる。空中移動中は無敵。手強いぞ。

デビルバスター(仮)

■シムス■発売日未定■価格未定■アクション■ 8M

OSBシステムに注目



⬆この紋章がつかさどるのは、魔界の栄世か人類の平和か⁉

⬇この女精霊剣士には、5種(地・水・火・風・雪)の精霊がついている。



魔王復活を阻止する為、魔界へ乗り込む3人の勇者達。3人ともそれぞれ独特のオプションを持っているので、君の好きなプレイヤーを選ぼう。炎・水・風・岩・カオスから成る5つのステージ。OSBシステム(オプションが思考を持ってプレイヤーをサポートするシステム)をうまく利用すれば、楽しみ方は無限大だ。



⬆不気味に炎を吐いてくるボスキャラ。オプションに、少したよってみるのもいいかも。

Vay～流星の鎧～

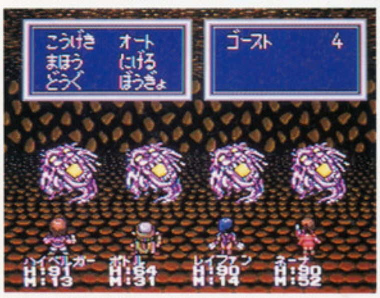
■シムス■発売日未定■7800円■RPG■

流星の悪夢、再び…

ハイネロア王国で結婚の儀が行われているその時、まさにあの悪夢が甦ろうとしていた。愛するフィアンセをさらわれ、王妃夫妻を殺害された王子の決心とは…⁉　王子を助ける戦士たちの能力も実に様々で、十分研究のしがいがありそうだ。今回は敵キャラを紹介していこう。

⬇何か不思議な魔力で封じこめられてしまいそう。モンスターの迫力に負けるな。





⬆4人の戦士の行く手をさえぎるモンスター達。お願いだから通らせてくれよな。

⬇ネーナが王宮に仕えているカルザニア城へ。ここで何が起きるのか。



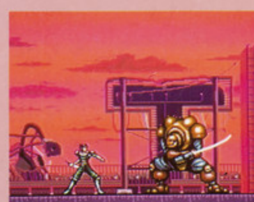
超 新作とっておき情報



➡いろんなウインドーをすっきりレイアウト。

まずはシムスの『ポリゴンゴルフ』の開発画面から。トーナメント、マッチプレイ、ストロークプレイ、トレーニング、パターゲームの5種が遊べる。ホールは全18、4Pプレイ可能。

★こちらもシムスの『狼兵(ランピン)』。期待できそうな画面だね。舞台は戦国時代。天下統一をもくろむ織田信長の圧政に苦しむ人々を救おうと、信長打倒に向かう2人の男が「狼兵」なのだ。



⬅アクション野郎の心をそそりそうな画面。

★未来的シミュレーション『The IIIrd World War』を開発中のマイクロネットが、メガCD用のアクションゲームを開発中。年内に発売する予定だ。★ビック東海の『バトルマニア2』。9月発売の予定で進行中だ。期待度大の人気シリーズだ。★EAビクターの広報担当T氏は『PGAツアーゴルフⅡ』宣伝のため、ハンチング+ニッカーボッカーのスタイルで都内を徘徊しているらしい。見かけた人は声をかけてあげよう。

COOL SPOT クールスポット

■ヴァージンゲーム■７月発売予定■8000円■アクション■１人用■8M

ヴァージン上陸決定！米英遂に日本に宣戦布告

GENESISのヒットメーカーとしておなじみのVirgin Gamesの日本法人がヴァージンゲーム株式会社として発足。７月に第一弾ソフトが発売されることとなった。タイトルは『クールスポット』。主人公のスポット君は清涼飲料、7upのイメージキャラとして本国アメリカでは人気者。彼が敵の攻撃をかわしながらアイテムを集め、Keyを手にいれてとらわれの仲間を助け出すというアクションゲームなのだ。とにかくGENESISの個性的なゲームが、さらにたくさん遊べるようになったのはうれしい限り。またひとつ世界が近くなった。



⬆文字通り7upの看板キャラ。ゲームでもホラ。



➡最初のステージは海岸。砂浜を舞台にスポットが第一歩を踏むのだ。

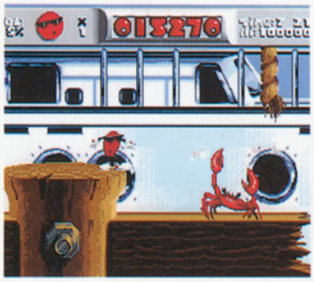
GAMES

⬆レコード店や飛行機など日本でもみかけるロゴ。



⬆冒頭に出てくるマップ。「○○参上」などと下品なことは書いてない。

⬇２つめのステージ。ほかにボーナス面もある。



ヴァージンの人気ゲームたち

ターミネーター

いきなりカッコイイBGMが流れてソソられる。アクションもなかなかいいぞ。



グローバルグラジエーター

こちらはまた変わったフンイキだけど、やはり人気キャラのアクションなのだ。



チャックロック

これもアクションだけど、ハンバーガーのマクドナルドの人気キャラが活躍する。



※画面は開発中のものです。

第12回CSG新作発表会 in名古屋



精力的だった外資系

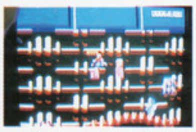
みずから“新作ソフトの絨毯爆撃”のポリシーをかかげるＥＡビクター、テンゲンの両者はやはりたくさんの新作を出展。



⬆MIG-29



⬆PAPERBOY2



⬆ジェームスポンド２



⬆ロードラッシュ２



⬆パワーモンガー



⬆ガントレット

ナゴヤをのぞけばセカイが見えてくる!?

CSG（Consumer Soft Group）の恒例行事である新作発表会が今年も開催された。早いもので今回で12回を数える。会場は２／24（福岡）、３／14〜15（名古屋）、３／29〜30（大阪）、そして４／２〜３（東京）。編集部は出展ソフトがどっと増える名古屋会場を視察したが、好天にも恵まれ見物客の出足も好調だったようだ。会場では展示（プレイ可能）のほかメーカー主催のイベントなどもとりおこなわれ、見物客も有意義な一日を過ごしたものと思われる。余談だが、名古屋ではチリチリにコールドパーマをかけた男性を非常に多く見かけた。



⬅ナムコの「ローリングサンダー3」発売が待ち遠しい期待の定番だ。



⬅F1も開幕とあって、ニチブツの『F1サーカスCD』は人気のマト。



⬅セガブースはやはり活気がある。出展された8本のソフトはどれも注目を集めていた。



待望の大作群!! セガ・ファルコムの動きが少し見えてきた!!

セガ・ファルコム情報

日本ファルコムの名作がメガCDでさらにパワーアップして蘇る!!　本誌が出る頃ではまだ新しい画面写真などは見せられないけど、いよいよ来月から（本誌に５月発売号がないのが非常に残念!!）本格的な記事展開が始まるのだ。今回は直前情報として、マーケティング本部長の矢野さんから現状を語っていただいた。次号ではより充実した情報をお届けするからね。

⬅「ブランディッシュ２」のイラスト。メガCD版のイメージはこちらに近い。

現在の状況を　セガ・ファルコム　マーケティング本部長　矢野一隆氏が語る！

ウチのスポンサーは２社ともこの不況のなか、例外的に好調な伸びをみせていて、パソコン、コンシューマとそれぞれ得意とする分野でピリッと決めているのは皆サンご存知の通り。そんな環境のなかでセガ・ファルコムも好調に３期目を迎えて、今年はオリジナルタイトルを出す正念場。発表していないタイトルも含め７つのプロジェクトが流れるように進行しているのは美しい限り。そんなことはないか。どのプロジェクトもきちんとトラブルを起こし、そのたびに右往左往の毎日。来月からはマスコミ向けのパブリシティが始まり、６月の「東京おもちゃショー」や、シカゴの「SUMMER CES」にデモ出展しなくてはならない。どんな出来かお楽しみ。さっき言ったように５月売りのゲーム誌から、いよいよビジュアルが登場。今までパソコン版の画面でお茶を濁していた失礼をお許し願いたい。この分は独特のリメイクで驚き、楽しんで頂くことでお返ししますよ。



⬅忙しさは業界一の矢野さん。みんなとっても期待していますよ／

タイトル	形態	発売予定	予定価格	ジャンル	開発部よりひと言コメント
スーパー大戦略	CD	未定	未定	SLG	ユニットやマップ数だけに容量を割くものでない、戦略性の高いゲームを目指します
スーパーブランディッシュ	CD	未定	未定	ARPG	まだまだ企画段階ですが、あっと驚くモノになりそうです。お楽しみに／
ハイパーロードモナーク	CD	未定	未定	SLG	ゲームの仕様やキャラクター設定づくりが進んでいます。早くご紹介したいですね
イースIV	CD	未定	未定	ARPG	“他機種に負けない／”セガ・ファルコムのイースワールドを構築中です



➡エルフ娘のメイルを中心に繰り広げられる超おもしろファンタジー。期待しててくれっ!!

特報！ あの『ぽっぷるメイル』が連載コミックで本誌に登場

次号より本誌で、日本ファルコムのパソコン版『ぽっぷるメイル』を原作としたコミックを連載するぞ。なぜいま『ぽっぷるメイル』なのかって!?　それは来月になるとわかるのだ。ふふ。

イラスト：みらいや



マーバ

いよいよ、ウルトラマン発売だよ。メガドラでのプレイは、ひとあじ違ったおもしろさがあるはず。自分の方法で、怪獣を倒してみてね。やっぱり、ストーリー通りがよいね。（ウル子）

ソフトビジョン

みなさ〜んはじめまして!! ソフトビジョンからはなんと6月に2本も新作ソフトが発売になります。シューティングと、ゴルフです。詳しくはマルカツメガを見てね！　（まりりん）

EAビクター

NBAプロバスケ、ブルズVSレイカーズ、PGAツアーゴルフII、デザート・ストライク、ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦。以上4月発売。諸君多数購買的希望。謝々。（谷本）

ポニーキャニオン

実はメガドライブソフトを未だ発売していないポニーキャニオンです。現在、最初のタイトルアイ・オブ・ザ・ビホルダーを制作しています。間もなく姿を表しますので期待してください。

テンゲン

5月発売予定「スノーブラザーズ」。主人公は雪だるまの肉&豚…じゃない、かわいいニック&トム。雪玉ショットで敵をくるんでキッ〜ク!!　操作も簡単押して知るべし!?　（T）

ソニック

はじめまして。ソニックの看板娘（?）OL岡田で〜す。『シャイニング・フォース外伝II』は、現在大好評開発中です。7月の発売まで、もうちょっと待っててくださいね。☆

マイクロネット

ZZZ…、オット、失礼しました。冬眠から目覚めたばかりなもので、暖かいとついウトウトしちゃって。アレ、開発で何か面白そうな事が…すぐに覗きにいかなくては！
何があるかは次回で、（PAGE）

ヒューマン

メガドラは今燃えていますね！ソニックに始まり今やメガLDまで発売されるという躍進ぶり！　いやぁすごいもんです。今年もますます白熱のメガドライブ、静かに見守りましょう。

マイクロキャビン

ども、今度メガCDで幻影都市をだします。メガCD版はオリジナルビジュアルや、スペシャルアレンジBGMなどで、サイバーパンクなRPGを盛り上げますよー。期待してね。

ヴァージン

(勝)の読者なら知っていると思うけど、アメリカで活躍中のヴァージンゲームがついに日本上陸。夏過ぎからメガドライブ、メガCDで面白い作品を出すのでよろしくね！　（カサ）

ホット・ビィ

春風がここちよい今日この頃、皆様如何お過ごしでしょうか。『キングサーモン』を発売してから日数もたってしまいましたので、ここらで1つ、ドカーンとぶちかましたい！　気が…

コンパイル

はーい！　みんな元気かな？　僕の名前はマミー！　いとこの名前はまゆみーな〜んちゃって。エヘ♡住んでいる所はぷよぷよ界さ！　みんな僕の友達に会いに来てね。楽しい出会いが待っているよ！

マイクロワールド

新入学1年生の皆々様。とにかくご入学！　おめでとう♡さんです。学校へ行ってもメガドライブのお勉強を忘れない様に、全科目クリアを目的に頑張ってください。　（文三）

日本テレネット

こんにちは。最近、色々な事があってグッタリ。「アークスI II III」の発売も近くなってきた事だし、美味しいものたくさん食べて元気つけとかなきゃ。お花見の季節だしね。（こもも）

リバーヒルソフト

最近、[英会話] の波が社内を席巻している。国際ビジネス展開から青目金髪のお友達獲得まで各スタッフの目的もさまざま。このコーナーに英語で原稿を書く日も近いかも知れない（K）

パック・イン・ビデオ

こんにちは！　今日は悲しいお知らせです。MEGA-CDで発売予定の「テラフォーミング」ですが、ちょっと開発の方がストップしてまして、長期延期中なのです。ごめんなさ〜い！

ゲームアーツ

メガCD用「シルフィード（仮）」のために、ゲームアーツのコンピュータは一晩中計算をし続けています。うっつくしい画面とすんばらしいスピード！　仕上がりはまかせとき！

日本物産

アッという間にF1も2戦を消化し、舞台はヨーロッパへ！気になるロータスなんだけど、まだまだこんなもんじゃないぞってところかな。「F1サーカスCD」は只今テスト走行の真っ最中！乞うご期待（みうみう）

テクノソフト

念願の新社屋が完成し、開発スタッフもフレッシュな気持でゲームの開発に挑んでいます。今年はアーケードゲームへも本格的に進出し、パワフルな作品を発表しますので期待してね。

トレジャー

MDの新星・トレジャー見参！参入第一弾の『ガンスターヒーローズ』は多関節ヌルヌルのボスが次々登場する謎のSSSS〈フォーエス〉システム搭載。詳細は次号を待て！（トレ吉）

タイトー

どーも2みなさんお元気ですか？「ニンジャウォーリアーズ」いかがですか？　おもしろいでしょう。最終のシーンなんか泣かせますね〜。すばらしいのひと言ですよ。　（かーしま）

カプコン

メガドラ版『ストIIダッシュ』発売決定！　待ち切れずにウズウズしている人も多いんじゃないかな？　みんなを驚愕させるバトルになるのは必至！　それまで指を鍛えて待っててくれ！

COUNT DOWN MEGA

2/10→3/20

読者の前人気BEST 5

	TITLE	MAKER GENRE
1	聖魔伝説 3×3 EYES	セガ RPG
2	シルフィード	ゲームアーツ シューティング
3	ファンタシースターⅣ	セガ RPG
4	ロードス島戦記	セガ RPG
5	アークスⅠⅡⅢ	ウルフ・チーム RPG

メガドライブソフト売り上げBEST 10

	TITLE	MAKER GENRE
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ アクション
2	ぷよぷよ	セガ パズル
3	ベアナックルⅡ	セガ アクション
4	ゆみみみっくす	ゲームアーツ ETC
5	アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	セガ アクション
6	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	セガ アクション
7	ヨーロッパ戦線	光栄 シミュレーション
8	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ ETC
9	電忍アレスタ	コンパイル シューティング
10	天舞メガCDスペシャル	ウルフ・チーム シミュレーション

読者がえらぶBEST 10

	TITLE	MAKER GENRE
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ アクション
2	ぷよぷよ	セガ パズル
3	シャイニング・フォース	セガ RPG
4	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	セガ アクション
5	ベアナックルⅡ	セガ アクション
6	LUNAR ─ザ・シルバースター─	ゲームアーツ RPG
7	ゆみみみっくす	ゲームアーツ ETC
8	サンダーフォースⅣ	テクノソフト シューティング
9	ラングリッサー	メサイヤ RPG
10	アドバンスド大戦略	セガ シミュレーション

ゲームギアソフト売り上げBEST 5

	TITLE	MAKER GENRE
1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ アクション
2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ アクション
3	シャイニング・フォース外伝	セガ RPG
4	上海Ⅱ	セガ ETC
5	ベアナックル	セガ アクション

編集部で人気のゲーム BEST 5

	TITLE	MAKER GENRE
1	餓狼伝説	セガ アクション
2	ぷよぷよ	セガ ETC
3	PGAツアーゴルフⅡ	EAビクター スポーツ
4	デザートストライク 湾岸作戦	EAビクター シューティング
5	シャイニング・フォース外伝	セガ RPG

「メガドライブソフト売り上げBEST10」「ゲームギアソフト売り上げBEST 5」は協力店の調査をもとに、「読者の前人気BEST 5」と「読者がえらぶBEST10」はアンケートはがきをもとに集計しています。

売り上げ調査ご協力店舗：博品館（東京・銀座）／ビックカメラ本店（東京・池袋）／ウオッチマン（愛知・名古屋）

NEW SOFT SCHEDULE
新作ソフトスケジュール

記号	意味
M	ロムカートリッジ
CD	CDロム
B	バックアップ対応
ACT	アクション
AVG	アドベンチャー
PZG	パズル
RPG	ロールプレイング
RCG	レース
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
STG	シューティング
ETC	その他

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
4／2	NBAプロバスケットボール	EAビクター	8M	¥8800	SPG
4／2	ファイナルファイトCD	セガ	CD	¥8800	ACT
4／9	ウルトラマン	マーバ	4M	¥5800	ACT
4／16	PGAツアーゴルフII	EAビクター	8M・B	¥9800	SPG
4／19	ウルフチャイルド	ビクターエンターテインメント	CD	¥8800	ACT
4／23	Jリーグ　プロストライカー	セガ	8M	¥8800	SPG
4／23	メガロマニア	CSK総合研究所	8M	¥8800	SLG
4／23	らんま½ー白蘭愛歌ー	メサイヤ	CD	¥8300	AVG
4／23	ボールジャックス	ナムコ	2M	未定	ETC
4／23	餓狼伝説	セガ	12M	¥8800	ACT
4／23	三國志III　MEGA-CD版	光栄	CD	¥14800	SLG
4／23	スイッチ	セガ	CD	¥8800	ETC
4／23	デザートストライク　湾岸作戦	EAビクター	4M	¥7800	SLG
4／23	SEGA CLASSIC	セガ	CD	¥2900	ETC
4／26	ジャガーXJ220	ビクターエンターテインメント	CD	¥8800	RCG
4／29	ゾウ！ゾウ！ゾウ！　レスキュー大作戦	EAビクター	4M	¥8900	ACT
4／予	ブギウギボーリング	ビスコ	4M	¥6800	SPG
5／14	007・死闘	テンゲン	4M	¥6800	ACT
5／21	LHXアタックチョッパー	EAビクター	8M	¥8900	SLG
5／21	聖魔伝説3×3EYES	セガ	CD	¥8800	RPG
5／21	ゴールデンアックス3	セガ	8M	¥6800	ACT
5／22	魔天の創滅	講談社総研	8M・B	¥8900	RPG
5／28	エクスランザー	セガ	8M	¥6800	ACT
5／28	スノーブラザーズ	テンゲン	8M	¥7800	ACT
5／28	太閤立志伝	光栄	10M	¥11800	SLG
5／28	ナイトストライカー	タイトー	CD	¥7800	STG
5／29	騎士伝説	講談社総研	10M・B	¥9800	SLG
5／下	幻影都市	マイクロキャビン	CD	¥7800	RPG
6／3	ジェームス・ポンドII	EAビクター	4M	¥8900	ACT
6／11	スラップファイト	テンゲン	8M	¥7800	STG
6／18	パワーモンガー	EAビクター	8M	¥8900	SLG
6／18	ダイナミックカントリークラブ	セガ	CD	未定	SPG
6／25	エリミネートタウン	ソフトビジョン	8M	未定	STG
6／25	トッププロゴルフ2	ソフトビジョン	8M	未定	SPG
6／25	笑ゥせえるすまん	セガ	CD	未定	AVG
6／25	スティールタロンズ	テンゲン	?M	未定	STG
6／予	ポップンランド	シュールド・ウェーブ	CD	未定	ACT
6／予	Vay～流星の鎧～	シムス	CD	¥7800	RPG
6／予	サイボーグ009	RIOT	CD	¥7800	ACT
6／予	センチュリオン	EAビクター	4M	¥8900	SLG
7／16	スーパー忍2	セガ	8M	¥6800	ACT
7／16	江川卓のプロ野球'93（仮）	セガ	CD	未定	SPG
7／30	ああ播磨灘	セガ	16M	¥8800	SPG
7／予	ロードライアット	テンゲン	?M	未定	RCG
7／予	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	CD	¥5800	RPG
7／予	F1サーカスCD	日本物産	CD	未定	RCG
7／予	雀皇登龍門	セガ	8M・B	¥6800	ETC
7／予	タイムドミネーター	ビック東海	8M	未定	ACT
7／予	デビルバスター（仮）	シムス	8M	未定	ACT
7／予	シルフィード（仮）	ゲームアーツ	CD	未定	STG
7／予	プロホッケー'93（仮）	EAビクター	8M	¥8900	SPG
7／予	プロフットボール'93（仮）	EAビクター	8M	¥8900	SPG
7／予	マーブルマッドネス	テンゲン	?M	未定	ACT
8／6	ベースボール'93（仮）	セガ	8M・B	未定	SPG
8／6	いしいひさいちの大政界	セガ	CD	未定	SLG
8／予	ガントレット	テンゲン	?M	¥7800	RPG
8／予	ロードラッシュII	EAビクター	8M	¥8900	RCG
8／予	ポリゴンゴルフ（仮）	シムス	CD	未定	SLG
8／予	コラムスIII	セガ	4M	未定	PZG
8／予	ペブルビーチの波涛	セガ	?M	未定	SPG
8／予	マクドナルド（仮）	セガ	8M	未定	ACT
9／17	ハッスルマッスル（仮）	セガ	CD	未定	ACT
9／予	バトルマニアII	ビック東海	8M	未定	STG
10／1	シャイニング・フォース2	セガ	16M・B	未定	RPG
10／予	マルチ対戦クイズ	セガ	8M	未定	ETC
10／予	モンスターワールドIV	セガ	8M	未定	ACT
10／予	ガンスターヒーローズ（仮）	セガ	8M	未定	ACT
11／19	ファンタシースターIV	セガ	16M・B	未定	RPG
11／19	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	16M	未定	ACT
11／予	メタルハンマー（仮）	セガ	16M・B	未定	SLG
11／予	ウィングコマンダー	セガ	CD	未定	SLG
12／10	バーチャレーシング	セガ	16M	未定	PCG
12／予	アフターハルマゲドン	セガ	CD	未定	RPG
93／夏	マイト&マジックIII	CSK総合研究所	CD	未定	RPG
93／夏	慶応遊撃隊	ビクターエンターテインメント	CD	未定	STG
93／予	The IIIrd World War	マイクロネット	CD	未定	ACT
94／1	超人スパーク	セガ	8M	未定	ACT
94／2	超時空要塞マクロス	セガ	16M・B	未定	SLG
94／2	シャイニングローグ	セガ	8M・B	未定	RPG
94／予	電忍アレスタ2	コンパイル	CD	未定	STG

■発売日未定ソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
アークスI　II　III	ウルフ・チーム	CD	RPG
ザ・スーパー忍2	セガ	8M	ACT
ロケットナイト　アドベンチャーズ	コナミ	8M	ACT
ダークウィザードー蘇りし闇の魔導士ー	セガ	CD	SLG
チャックロック（仮）	セガ	8M	ACT
沈黙の艦隊	セガ	8M・B	SLG
忍者外伝	セガ	8M	ACT
Aランク　サンダー	RIOT	CD	AVG
イースIV　マスク　オブ　ザ　サン	セガ・ファルコム	CD	RPG
銀河鉄道999	RIOT	CD	AVG
メタルファング	ビクターエンターテインメント	4M	RCG
ラングリッサー2	メサイヤ	8M・B	RPG
プレゼンス　ノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	CD	AVG
ドルフィン	セガ	8M	ACT
ジョー・モンタナ・フットボール	セガ	CD	SPG
サイボーグ009	RIOT	CD	ACT
スーパー大戦略III	セガ・ファルコム	CD	SLG
スーパーブランディッシュ	セガ・ファルコム	CD	RPG
大封神伝	ビクターエンターテインメント	CD	RPG
ターミネーター	セガ	?M	ACT
ターミネーターII	セガ	?M	ACT
ロードス島戦記	セガ	CD	RPG
ウィング・コマンダー	セガ	CD	SLG
ハイムドール	ビクターエンターテインメント	CD	RPG
モンキーアイランド	ビクターエンターテインメント	CD	AVG
リアルファイターズ	セガ	CD	ACT
ハイパーロードモナーク	セガ・ファルコム	CD	SLG
狼兵	シムス	CD	ACT
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	CD	ACT
アルシャーク	サンドストーム	CD	RPG
バットマン　リターンズ	セガ	CD	ACT
蓬莱（ほうらい）学園	セガ	CD	RPG
シャドウラン	セガ	CD	RPG
ナイト　トラップ	セガ	CD	AVG
スーワーシャーク	セガ	CD	STG
ザ・シンプソンVSザ・スペースミュータント	セガ	4M	ACT
クラスティーズ・ファン・ハウス（仮）	セガ	4M	ACT
洗脳ゲームテキパキ	東亜プラン	2M	PZG
デバステイター	ウルフ・チーム	CD	ACT
パワードリフト	電波新聞社	CD	SPG
ローリングサンダー3	ナムコ	?M	ACT
COOL SPOT	ヴァージンゲーム	8M	ACT
シュヴァルツシルト（仮）	工画堂スタジオ	CD	SLG
パノラマコットン	セガ	8M	STG
チャックロック	セガ	4M	ACT
ミック&マック・ザ・グローバルグラディエイターズ(仮)	セガ	?M	ACT
華の館	セガ	CD	AVG
メリーゴーランド　第4のユニット	データウエスト	CD	AVG
キャプテン翼	セガ	CD	SPG
夢幻の如く	セガ	CD	SLG
サージングオーラ	セガ	16M・B	RPG
ゼノン2	ピーシーエム・コンプリート	8M	STG
スーパーギャルズパニック（仮）	KANEKO	未定	PZR
エイリアン3	ビック東海	4M	ACT
エルミネートダウン	ソフトビジョン	8M	STG
ミグ29	テンゲン	未定	SLG
レースドライビン	テンゲン	未定	RCG
エルミネートダウン	ソフトビジョン	8H	STG
真・女神転生	シムス	CD	RPG

㊖メガドライブはグローバルに展開します

前号よりお目見えした、海外情報のコーナー「GENESIS POWER」をご覧になってわかるとおり、今後本誌は海外の情報を積極的に紹介する方針だ。EAビクターやヴァージンゲームズなど、海外でのヒット作をじゃんじゃん移植してくれるソフトハウスさんの参入で、海外情報先取りの需要は高まる一方だもんね。そこで本誌が提携する海外雑誌は、アメリカ・イギリス・フランスの超メジャーな3誌。各編集部とは常に情報ネットワークが稼働してるから、世界を賑せているホットな話題を克明にお届けできるぞ。また、読者のみんなが個人的に知りたい海外事情だって、ハガキをくれればアクセスOKだ。今後の展開をお楽しみにっ！



ボクモマルカツヲ応援シマ～スデス

ミナサン初メマシテ。ボクハ「コンソールス・プラス」ノ、フランソワーズデス。フランスノゲーム事情ハ、ボクニマカセテクタザ～イ。オ便リモオ待チシテイマスデス。



◀イギリスのセガ・フォース。専門誌

★アメリカ／エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー
EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY

★イギリス／セガ・フォース
SEGA FORCE

★フランス／コンソールス・プラス
CONSOLES+

VOICE

●じつにプロストらしい勝ち方をみせたF1開幕戦。プロストもセナも、現行のセカンドドライバーが役不足なのは明らかだし、これからのセナ・プロ単独対決の再来が楽しみではある。しかしリジェやザウバーの台頭とベネトンの本領発揮はもっと楽しみだな。(K)

●友達の結婚式の二次会に行った。場所は六本木だった。おみやげに駄菓子の詰合せをもらった。帰りに日比谷線の中でソースセンベイを食べたら、胸がそこはかとなくジーンとしてしまった。(今成)

●霊感のある人間などいないはずなのに、先日編集部内でポルターガイストが起きた。数日後、若き編集者永○君の鼻からエクトプラズムがだらだらと出た。(森)

●食事をした後、どーしても豆が食べたくなる。お腹いっぱいでも、どーしても食べたい！　(しゃけ)

●お花見だ。やっぱりお花見に行かなくちゃこの季節はだめ。飼っているうさぎを連れて、近くの公園に行ったら知らないお姉さんがお菓子をくれた。(さかな)

●CSGの取材で初めて名古屋にいった。現地に着くと空のプラットホームを指さし「ほら、新幹線だよ」と怪しく微笑む少年の出迎えを受けて怖かった。(か)

●家の近くにペットショップがある。そこにシベリアンハスキーのチビすけがいる。毎日、チビすけを欲しいなぁ～と思いながら、悲しく通勤する。(こくず)

●最近プレイしたMDのゲームって、よく考えるとSLGばかり。おかしいなぁ、前はもっといろんなゲームをやってたのになぁ。(餓狼2はいい！　の軍師)

●最近この編集部内でそそうをする人が多い。かく言う僕も機材を壊してその仲間入りしてしまった。きっと暖かいせいだ、そう思うことにき～めた。(永嶋)

Vol.4 クロスワードパズルの答え

じいさんのひげ　ひげのじいさんでも正解です。

千葉県　水本一憲さん
富山県　前　大信さん
愛知県　牧　歩美さん
◀当選者 おめでとうございます

・お・便・り・の・あ・て・先・

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊖メガドライブ ○○○○○係

求む!!

エディター・ライター
グラフィックデザイナー

㊖メガドライブ編集部では、プロの編集者・ライター・デザイナーを常時募集しています。ただし、ゲームが大好きな人に限ります。興味のある方は、法文スペースにある編集部連絡先にご連絡ください。ギャランティは応談。まずは電話ください!!

偶数月は㊖メガドライブ

Vol.6は、6月8日発売!!

STAFF

Chief editor	木村　茂
Senior editors	今成信之
	小井詰昌之
Editors	松本多津子
	菅原　薫
	野中　信
	天野哲也
	永嶋智矢
Contributors	高橋俊哉
	菅沢美佐子
	小笠原伸幸
	早瀬明美
	エーワンオフィス
	ヘッドルーム
	バックスペース
	小黒雅広
	吉津浩治
	羽村明仁
	原　陽子
	増田敬治
	高橋よう子
	山田一平
Art director	鈴木正明
Designers	エストール
	アイルデザイン
	今井デザイン事務所
	エーワンアド
	菅田みはる
	越智義久
Photographers	中西祐彦
	田村尚之
	スカイフォト

㊖PCエンジン5月号増刊
㊖メガドライブ

1993年5月10日　定価 650円（本体 631円）雑誌コード 13576－5
発行人／井川　浩　　編集人／中西千明　　編集長／木村　茂　　発行所／角川書店
住所／〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-5228-1705　（販売部）03-3817-8523　（広告部）03-3817-8425
印刷所／共同印刷


MICRO WORLD
MEGA DRIVE
好評発売中
価格8,500円(税別)
キャラクターアニメ総数500パターン!!
だから超リアルなファイト!
本格派対戦型格闘技ゲーム
The KICK BOXING
ザ・キックボクシング
LORICIEL
©LORICIEL
楽しみなモードをデッカク搭載!
操作性重視!■セレクトヒット・モード■
50種類以上ある技の中から好きな技を13種まで選び、キャラクターのタイプを自由に作れる。“オレだけの必勝パターン”が作れるぞ。
■クマテ・モード■
これぞ格闘!力を試すクマテ(野外試合)の挑戦が受けられる。“真剣勝負で男を上げろ”
熱闘再現!■VCR・モード■
試合の最終ラウンドをビデオさながらにスローモーション・早送り・巻き戻し等の再現が自由自在。“弱点確認、技のチェック”次への作戦を練ろう。
パワーアップ!■トレーニング・モード■
キック・パンチの強化練習、反射能力の鍛練、スパーリング等と強くなるための必須モード。“技に磨きをかけ、ランクアップだ”
■オプション・ラウンドセレクト■
3ラウンドから12ラウンドまで、5段階のラウンドを自由に選択。
マイクロワールド株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代



T1013576050651
©Kadokawa Shoten 1993 共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード 13576-5

㊙PCエンジン5月号増刊
㊙メガドライブ vol.5
1993年5月10日発行 第5巻第8号通巻58号
発行所 角川書店 発行人/井川 浩 編集人/中西千明 編集長/木村 茂
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(5228)1705
定価650円(本体631円)